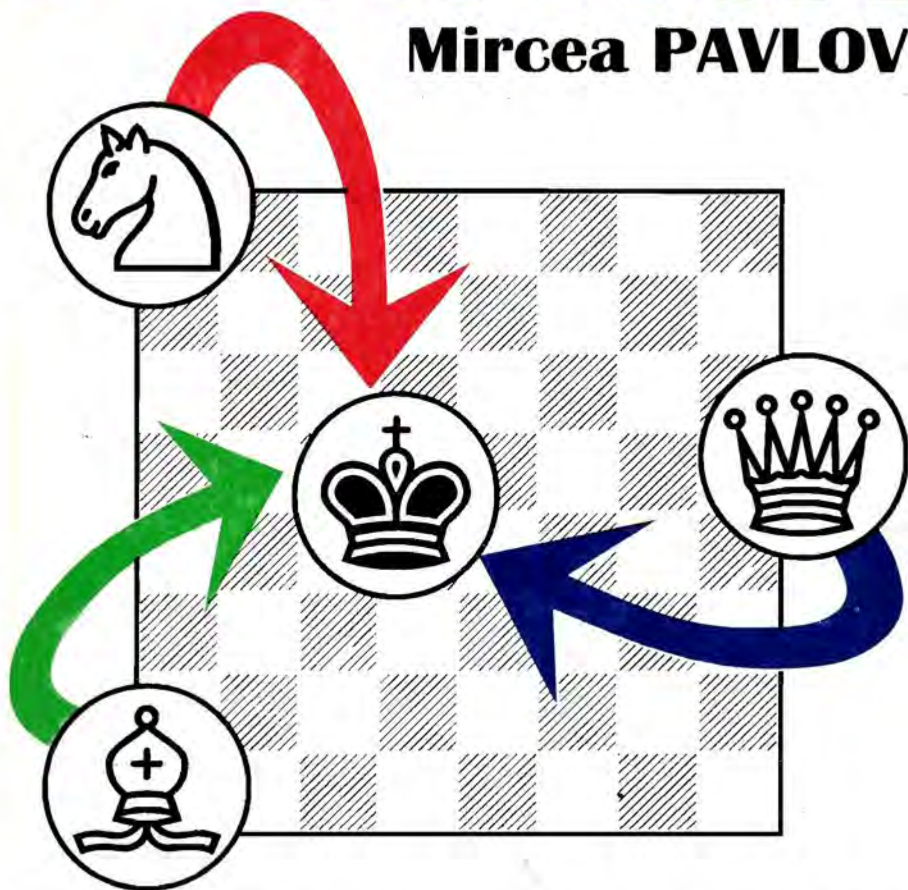
Cooperarea TACTICĂ

Mircea PAVLOV



EDITURA BLACK & WHITE


PAVLOV MIRCEA
IONESCU CONSTANTIN

Mircea PAVLOV
Maestru internaţional

COOPERAREA TACTICĂ



Editura BLACK & WHITE

CUVÂNT ÎNAINTE

Prezenta lucrare adresată tinerilor şahişti dornici de a-şi perfecţiona măestria tactică prezintă într-o formă sistematizată principalele procedee tactice din şah, în contextul dinamicii luptei dintre atac, apărare şi contraatac.

"Cooperarea tactică", urmăreşte să pregătească tânărul şahist pentru înţelegerea deplină a următoarelor lucrări ce vor apare:

– Cooperarea strategică în şah

– Cooperarea tehnică (finaluri) în şah având ca ţel final formarea unei noi generaţii de tineri şahişti înarmaţi cu o concepţie modernă, dinamică a abordării partidei de şah ca o luptă între construcţia cooperaţiei strategice de atac cu cea de apărare şi contraatac.

În elaborarea acestei lucrări am folosit numeroase exemple din lucrările unor mari specialişti în teoria strategiei moderne ca V.Alatortev, I.Averbach, M.Iudovici, V.Zlotnik şi din colecţia "Şah Riga", elementul de noutate constituindu-l legea tuturor acestor noţiuni de bază într-o concepţie nouă, precum şi o serie de exemple şi teste care prin intima lor frumuseţe urmăresc atragerea definitivă a tânărului şahist în practicare acestui minunat sport.

Şi dacă acest deziderat va fi realizat autorul consideră că şi-a adus modestul său aport la creşterea tinerei generaţii.

Mircea Pavlov

P.S. Întreaga mea recunoştinţă dlui Prof. Anghel Vrabie, care, în vremuri de tristă restrişte m-a susţinut moral şi concret în ideea realizării acestei lucrări ca şi D-lui Daniel Ioniţă, patronul editurii "Black and White" care a decis finanţarea editării acestui volum.

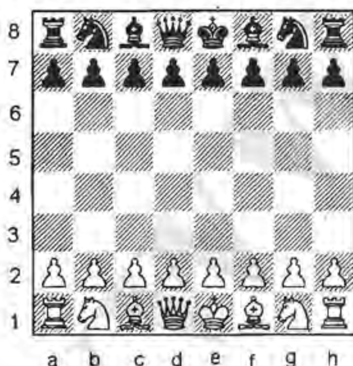
INTERACȚIUNEA[1] FIGURILOR

Însăşi termenul de interacțiune, referindu-ne la evenimentele care au loc într-o partidă de şah, presupune, ca regulă generală, relațiile existente între figuri[2], acțiunea lor comună, cît mai coordonată şi armonioasă. Pe de o parte între propriile figuri, iar pe de altă parte între figurile uneia din părți în raport cu cele ale adversarului. Înțelegerea conceptului de interacțiune, a modului de înfăptuire a acesteia prin acțiunea coordonată a figurilor, prin armonia dintre ele şi ca o consecință apariția şi realizarea **cooperării** dintre figuri, sînt elemente extrem de necesare şi în acelaşi timp, deosebit de importante, în conducerea unei partide de şah pentru orice şahist, indiferent de ierarhia sa valorică.

Din cele de mai sus desprindem existența a două tipuri de relații de interacțiune: între propriile figuri şi intre figurile uneia din părți în raport cu cele ale adversarului.

a). Relațiile de interacțiune între propriile figuri

Privind poziția inițială a pieselor pe tabla de şah observăm că, forțele celor două tabere sînt aşezate în două rînduri orizontale, fată în față, iar între ele se află o întinsă zonă neutră. Deocamdată este linişte, nimeni nu amenință pe cineva şi chiar dacă ar dori să facă acest lucru deocamdată nu este posibil. Totuşi, chiar şi în poziția inițială a pieselor se pot constata unele relații de interacțiune între figurile şi pionii fiecăreia dintre părți. În primul rînd, pionii protejează propriile figuri de un eventual atac al figurilor adverse. Pe de alta parte, figurile, cel puțin odată, susțin aceşti pioni. Aceste relații de protecție şi susținere joacă, deocamdată, un rol

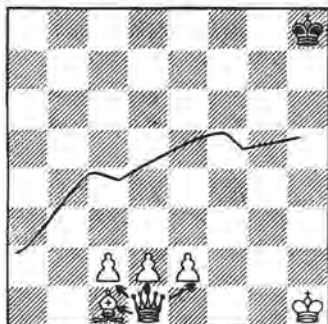


1) I.Averbach, „Despre interacțiunea figurilor", Şahmatî v SSSR nr.4, 1984

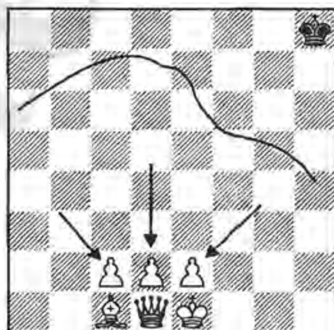
2) În înțelegerea noastră termenul de „figuri", în unele situații presupune atît figurile (regele, dama, terenurile, nebunii şi caii) cît şi pionii.

pozitiv. În acelaşi timp însă, poziția inițială a pieselor prezintă şi un inconvenient uşor de observat; nici una dintre figuri, cu excepția cailor care pot sări peste figuri, nu sînt capabile să se deplaseze sau să atace figurile adverse, fiind împiedicate de „reduta" propriilor pioni. Astfel, încă din poziția inițială a pieselor, se pot constata trei genuri de relații între figuri, între pioni sau între figuri şi pioni, trei forme elementare ale interacțiunii între piesele fiecărei tabere:

1. **Susținerea**. O figură sau un pion susține sau apără altă figură sau pion. De exemplu, dama din d1 susține-apără pionii din c2, d2 şi e2, precum şi nebunul din c1.



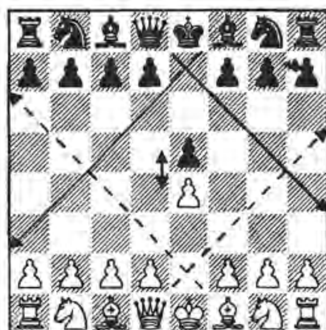
2. **Protecția**. O figură sau un pion protejează, de un eventual atac, o altă figură sau un alt pion. De exemplu, pionii din c2, d2 şi e2 protejează dama din d1 de orice atac frontal sau diagonal al pieselor adverse, formând un adevărat scut.



3. **Limitarea.** O figura sau un pion limitează deplasarea sau sfera de acțiune a altei figuri proprii sau a altui pion. De exemplu, pionii din c2, d2 şi e2, nebunul din c1, precum şi regele din e1 limitează deplasarea şi sfera de acțiune a damei din d1, deplasarea ei fiind limitată la câmpurile e1, f1, g1.în prima diagramă şi imposibilă în cazul celei de a doua diagrame.

b.) Relațiile de interacțiune între propriile figuri şi cele ale adversarului

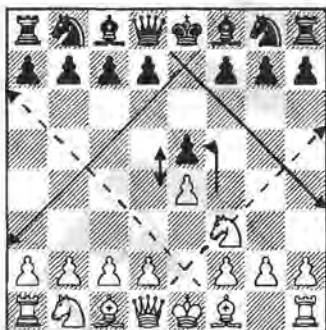
Este suficient să se efectueze, de exemplu, mutarea **1.e4** şi situația se schimbă. Cîteva dintre restricții sînt eliminate. Dama din d1 şi nebunul din f1 au posibilitatea să se deplaseze, pot să-şi manifeste forța lor de acțiune. Dama acționează pe diagonala d1-h5, iar nebunul pe diagonala f1-a6 . După mutarea de răspuns a negrului, **1...e5** situația pe tablă se schimbă din nou.



Negrul își eliberează și el dama din d8 și nebunul din f8, care acționează pe diagonala d8-h4 și f8-a3. În plus, pionul din e5 stînjenește avansarea pionului din e4 al albului și invers, pionul din e4 **stînjenește** avansarea pionului din e5.

În procesul dezvoltării partidei, cînd piesele ambelor tabere se apropie între ele, problema interacțiunii dintre figuri și pioni, întrucît apar noi tipuri de relații, capată o importanță deosebită deoarece se pot stinjeni reciproc atît în deplasarea cît și în accesul pe diferite cîmpuri.

În continuare să presupunem că albul mută 2.♘f3. Apare o nouă formă



de interacțiune elementară, atacul, care în exemplul nostru, se exercită asupra pionului din e5. Dacă albul ar fi jucat 2.♘c3, această mutare nu ar fi fost decît una de susținere - calul din c3 susține pionul din e4.

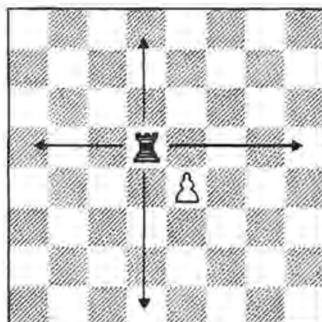
Este de reținut faptul că, imediat după prima mutare, cînd pionul alb a fost deplasat la e4, depărtîndu-se astfel de propriile piese, nefiind susținut, trebuie să se aibă în vedere că poate fi atacat prin mutarea 1... ♘f6.

Pentru ca un jucător să obțină victoria este necesar fie să facă mat regele partenerului de joc, fie să obțină un suficient avantaj material, după care realizarea matului devine un lucru elementar.

Și într-un caz și într-altul, pentru atingerea obiectivului respectiv, trebuie ca piesele adversarului să fie atacate.

Totuși, un atac simplu asupra unei piese poate să fie eficient numai în cazul cînd partenerul de joc nu observă amenințarea respectivă. În caz contrar, în mod teoretic dar și practic, el are la dispoziție patru posibilități de apărare ca răspuns la atac:

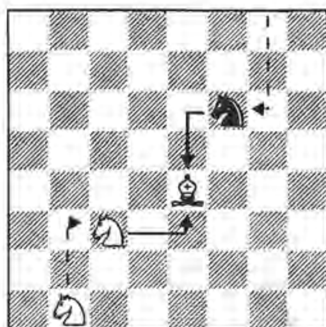
a. **Deplasarea.** Piesa atacată se



deplasează de pe cîmpul său din calea acțiunii piesei adverse; ♖d5 atacat de

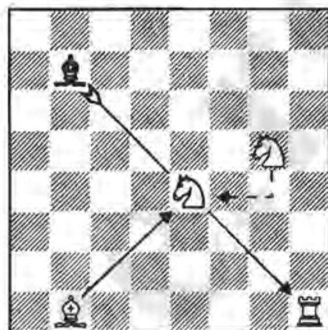
pionul e4 se poate deplasa pe coloana d (d1, d2, d3, d4, d6, d7, d8) sau pe linia 5-a (a5, b5, c5, e5, g5 h5)

b. **Susținerea.** Piesa atacată nu se deplasează de pe cîmpul său, iar pentru a fi susținută, în apararea ei se aduce o altă piesă. În acest caz se creează posibilitatea unui schimb de piese. Procedeul este utilizabil numai atunci cînd piesa care atacă este egală sau mai mare în valoare decît piesa care este atacată. În caz contrar schimbul este neconvenabil și se soldează cu pierdere de material (**1...♘f6 2.♘c3**).



c. **Protecția**. În calea dintre figura atacată și figura care atacă (♗b7--->♖h1) se interpune o altă piesă (♘e4) care, practic, preia asupra sa acțiunea de atac a piesei adverse. Figura atacată ♖h1 devine protejată de atacul ♗b7 de către ♘e4 care este apărat de ♗b1. Și în acest caz, figura care protejează, trebuie să fie de regulă egală ca valoare sau mai slabă decît cea care atacă și să beneficieze la rîndul ei, de o relație de susținere. De regulă, protecția acționează ca un scut în calea figurilor atacatoare .

(1...♗b7 2.♘g5-e4)



d. **Contraatacul**. În anumite situații se poate neglija atacul advers, răspunzîndu-se prin atacarea unei alte figuri a adversarului. Deci, printr-un **contraatac**. Și în acest caz se recomandă ca figura atacată să fie egală sau mai valoroasă decît cea atacată de adversar pentru ca schimbul, în eventualitatea realizării lui, să nu fie dezavantajos.



1 ... ♗e6 2. ♗d3!

Prin enumerarea și definirea posibilităților de răspuns ale apărării am încercat să sistematizăm și să reamintim cititorilor (aceasta se

învaţă încă din perioada primilor ani de şah) toate aceste procedee elementare de anihilare a unui atac simplu, care se bazează pe relaţiile de interacţiune dintre figuri. De fapt, nu toate figurile pot beneficia de toate cele patru răspunsuri la un atac. Regele nu se poate salva decît prin două procedee: deplasare şi protecţie. El nu poate fi susţinut de către o altă figură.

Relaţiile de interacţiune între propriile figuri în raport cu cele ale adversarului, pot fi de:

b1. **Stinjenire.** O figură proprie stinjeneşte deplasarea, accesul, pătrunderea, acţiunea unei piese a adversarului.

b2. **Atac**. O figură proprie sau mai multe atacă ameninţând cu capturarea uneia sau a mai multor piese ale adversarului.

Este important de reţinut faptul că figurile unei părţi se pot susţine şi proteja între ele dar, din păcate, există şi acţiunea de limitare a propriilor figuri. În relaţiile cu figurile adverse propriile figuri pot ataca figurile adverse şi pot stinjeni deplasarea şi activitatea figurilor adverse. Şi dacă relaţiile de susţinere şi protecţie sînt, de regulă, extrem de utile, cele de limitare şi stinjenire constituie obstacole în calea dezvoltării armonioase a figurilor, în realizarea procesului de construcţie a cooperării între figuri. Din cele de mai sus rezultă că **interacţiunea generează cooperarea** şi studiul tuturor formelor de relaţii de interacţiune va înlesni înţelegerea procesului de construcţie a cooperării. Deci formele de manifestare ale interacţiunii sînt:

Interacţiunea

a. Între propriile piese	b. Între piese proprii şi cele adverse
a1. **susţinerea**	b1. **atacul**
a2. **protecţia**	b2. **stînjenirea**
a3. **limitarea**	

b1. Atacul

Regii neîncoronați ai atacului

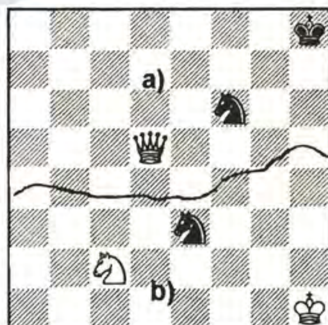


Paul Morphi



Mihail Tal

În procesul luptei pe tabla de șah fiecare jucător caută să obțină o poziție superioară și inițiativa care să-i permită să atace piesele adversarului sau regele advers. Atacul reprezintă, deci, unul din elementele de bază ale procesului interacțiunii propriilor figuri cu cele ale adversarului. De aceea, este necesar să acordăm o atenție deosebită acestui procedeu.



Tipurile atacului

Atacul, ca relație de interacțiune între piese adverse poate fi:

a) **Unilateral** în cazul în care o figură proprie atacă o figură adversă fără să se expună capturării, în exemplul nostru de damă.

b) **Bilateral** cînd o figură proprie atacă o piesă a adversarului și în același timp se expune atacului acestei piese. De exemplu: un cal atacă un cal advers, și prin această acțiune se expune schimbului sau capturării la următoarea mutare a adversarului.

Treptele atacului

Atacul efectuat de către o figură poate fi realizat dintr-o mutare, din două sau din mai multe, în funcție de mobilitatea figurii care atacă și de distanța la care se află obiectivul supus atacului.

Interesant este atacul **calului.** Să considerăm regele advers plasat la e8. Calul atacă direct regele advers de pe cîmpurile notate cu cifra

1	2	1	2	♚	2	1	4
2	1	0	1	2	1	0	1
1	2	3	♘	1	0	3	2
2	1	2	1	2	1	2	1
3	2	1	2	1	2	1	2
2	3	2	3	2	3	2	3
3	2	3	2	3	2	3	2
4	3	4	3	4	3	4	3

„0". De pe cîmpurile notate cu cifra „1", calul amenință să atace regele advers la prima mutare. Plasat pe cîmpurile notate cu cifra „2", calul amenință să atace regele advers numai la a doua mutare, iar de pe cîmpurile „3" și „4" la a treia și respectiv la a patra mutare. Calul, piesă cu rază scurtă de acțiune are nevoie de mai multe mutări pentru a ataca un obiectiv depărtat. Deci, mai multe trepte pe care le numim **treptele atacului**.

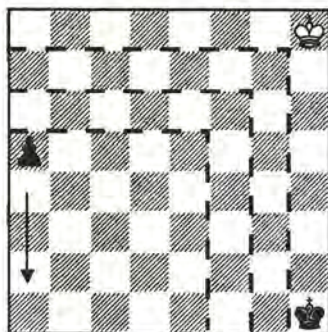
Din cele de mai sus, se deduc două observații importante pentru practica jucătorului de șah: **înaintea atacului apare amenințarea și aceasta este cu atît mai eficientă cu cît se poate efectua mai rapid**. O amenințare de gradul 1 sau 2 este superioară uneia de gradul 3 sau 4.

Din schema de atac a regelui advers de către **nebun** se poate trage o concluzie practică privind forța

1		1		♚		1	
	1		0		0		1
1		0		1		0	
	0		1		1		0
0		1		1		1	
	1		1		1		1
1		1		♗		1	
	1		1		1		1

nebunului în comparație cu cea a calului. Nebunul, piesă cu rază mai lungă de acțiune, poate ataca mai ușor regele advers, direct de pe cîmpurile notate cu cifra „0" sau la prima mutare de pe cîmpurile notate cu cifra „1". Aceasta, bineînțeles, cu condiția ca diagonalele de atac să fie libere și obiectivele atacate să fie pe culoarea nebunului.

Treptele atacului apar în toate stadiile partidei de șah, inclusiv în finalurile de partide. Regula pătratului este unul din cazurile de aplicare a treptelor atacului. Un pion aflat pe cîmpul a5 deplasîndu-se spre cîmpul a1 este ajuns de regele advers situat pe orice cîmp al pătratului a1-a5-e5-e1. Regele advers situat pe cîmpurile a6, b6, c6,



d6, e6, f6, f5, f4, f3, f2, şi f1 ameninţă să „prindă" pionul la prima mutare, de pe cîmpurile a7 - g7 şi g7 - g1 ameninţă să „prindă" pionul la a doua mutare, iar de pe cîmpurile a8 - h8 şi h8 - h1 la a treia mutare.

În concluzie, se poate arăta că, figura care atacă, înainte de a iniţia acţiunea sa de atac, se deplasează în trepte şi intensifică în mod progresiv ameninţarea. Ameninţarea şi atacul reprezintă, astfel, mijloacele cele mai simple ale luptei de pe tabla de şah.

Formele atacului

Atacul simplu. O piesă proprie atacă o piesă a adversarului. Această formă de atac are şanse reduse de reuşită în condiţiile în care adversarul, la rîndul lui, dispune de una din posibilităţile de apărare: deplasarea, protecţia, susţinerea sau contra-atacul. Atacul simplu se foloseşte în special ca element strategic, în scopul cîştigării de timp (dezvoltarea cu tempo !), de spaţiu sau pentru alte avantaje strategice sau tactice.

Atacul dublu. Apărarea, în cazul atacului dublu, este mai dificilă deoarece posibilităţile de apărare sînt mai reduse şi de regulă această formă de atac poate avea un caracter decisiv pentru soarta unei partide.

Din multitudinea cazurilor de atac dublu vom studia în special trei tipuri, mai des întîlnite în practică şi anume :

bI- o figură atacă două figuri adverse;

bII- două figuri atacă simultan o figură adversă;

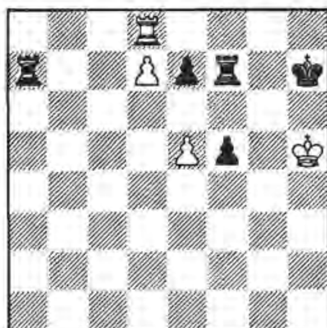
bIII- două figuri atacă simultan două figuri adverse.

1.b I. O figură atacă două figuri adverse

Acest tip de atac reprezintă forma cea mai simplă a atacului dublu, numit în limbajul şahist şi „furculiţă" sau „suliţă cu două vîrfuri", putînd fi efectuat de oricare piesă, inclusiv regele. Atacul dublu este, de regulă, mult mai eficient decît atacul simplu, deoarece, în conformitate cu regulile de joc, fiecare jucător are dreptul, alternativ, la cîte o singură mutare. În cazul „furculiţei", adversarul poate deplasa numai una din figurile atacate, cealaltă fiind sortită pierderii.

Este ca şi cînd cel care realizează atacul dublu ar fi efectuat două mutări de atac simplu, practic cîştigînd o mutare.

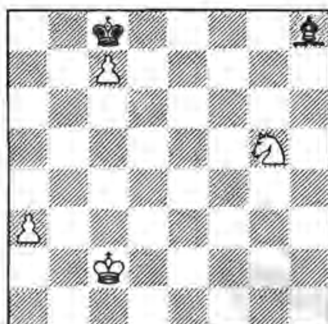
Un exemplu genial de „furculiţă" îl reprezintă studiul compus de G. Kasparian (1940), în care apare într-o elegantă formă artistică cooperarea în atac între turn şi pion.



1. ? + -

1.♖e8 ! (singura mutare de cîştig, deoarece la 1.♖c8 sau 1.♖b8 ar fi urmat: 1... ♖:d7 2.e6 ♖c7 sau 2... ♖b7 şi remiză) **1... ♖:d7 2.e6! ♖d8 3.e:f7** şi albul cîştigă.

Studiul lui G.Rink (1935) reprezintă un caz de excepţie, în care diagonala

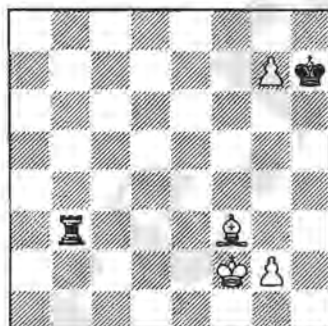


1. ? +-

nebunului este ... „prea scurtă".

1.♘f7 ♝a1 (singura mutare, deoarece la **1... ♝g7** ar fi urmat **2.♘d6+ ♔:c7 3.♘e8+** sau **1... ♝f6 2.♘d6+ şi 3.♘e8+** şi la **1... ♝d4 2.♘d6+ ♔:c7 3.♘b5+**) **2.♔b1! ♝c3 3.♘d6+ ♔c7 4.♘b5+** cu cîştigul, în toate cazurile, al nebunului de negru. Se poate observa treapta atacului de gradul întîi al calului din d6 faţă de regele din c7 şi cîmpurile c3, d4, f6 şi g7.

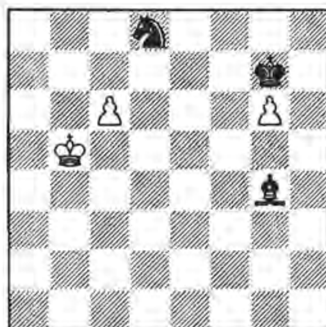
„Suliţa cu două vîrfuri" a nebunului acţionează în exemplul ur-



1. ? +-

mător: **1.g8♕+ ♔:g8 2.♗d5+** cu cîştigul turnului.

„Furculiţa" poate fi efectuată chiar şi de rege, ca în studiul renumitului compozitor A. Troiţki, (1896), care într-o miniatură artistică nu lipsită de rafina-



=

ment redă fidel tema.

1.c7! ♘b7 2.c8♘! (singura mutare, deoarece la **2.c8♕?** se intră în „furculiţa" de cal cu mutarea 2...♘d6+) **2... ♝:c8 3.♔b6! ♘d6**

4.♔c7! cu cîştigul uneia dintre piesele negrului şi remiză.

1.bII. Două figuri atacă o figură adversă

Vom acorda o deosebită atenţie acestei relaţii de interacţiune între figuri întrucît acest caz prezintă două aspecte importante şi anume:

1. **Eficienţa deosebită a acestui procedeu în toate fazele partidei.**

a. În faza de deschidere :

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘d7 4.♗c4 ♗e7 O variantă aparent normală a Apărării Philidor, în care negrul se pare că s-a dezvoltat normal; după 5.♘c3 ♘f6 6.0-0 0-0 totul ar fi în regulă pentru conducătorul pieselor negre.

Este suficientă însă o privire „tactică" mai pătrunzătoare pentru a observa că după 5.d:e5, d:e5 6.♕d 5



şi singura modalitate de a prelungi partida este **6... ♘h6 7.♗:h6 0-0 8.♗e3** şi albul a cîştigat o figură. Dintre „două rele", negrul ar putea alege continuarea: **5... ♘:e5 6.♘:e5 d:e5 7.♕h5! g6 8.♕:e5 ♘f6** şi „scapă" numai cu pierderea unui pion. În ambele cazuri cîştigul se realizează prin dublarea atacului asupra cîmpului f7 cu „bateria" ♗c4 - ♕d5 sau ♗c4 - ♕h5. Mutarea 7.♕h5! după mutările 5... ♘:e5 6.♘:e5 d:e5, reprezintă un caz tipic de lovitură dublă , dama atacînd simultan cîmpul f7 (împreună cu ♗c4) şi pionul e5.

Un alt exemplu:

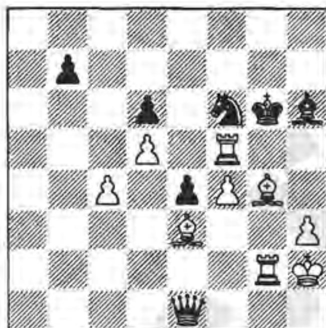
1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.♘f3 **c:d4** 4.♘:**d4 e5!? 5.♘b5 d5! 6.c:d5 ♗c5!?** O variantă extrem de tăioasă a Apărării engleze. După numai 6 mutări lupta capătă un caracter foarte ascuţit. Ultima mutare a negrului este bună, se dezvoltă o piesă pe un cîmp activ, evitîndu-se greşeala 6... ♘:d5? 7.♕:d5! ♕:d5 8.♘c7+! şi cu această „furculiţă" se decide partida întrucît albul îşi recîştigă dama, rămînînd şi cu o piesă în plus. Ce s-ar întîmpla dacă albul persistă să ameninţe acest şah la c7 efectuînd mutarea **7.d6?.** O primă soluţie ar fi 7... ♘a6, dar după această mutare (evident „dezagreabilă" din punct de vedere al armoniei dezvoltării) albul poate continua cu 8.♘1c3 şi negrul are mari dificultăţi în cîştigarea pionului sacrificat în deschidere. Negrul dispune însă de mutarea **7... ♘e4!**, mutare caracteristică pentru principiul „cea mai bună apărare este atacul" şi un exemplu tipic de folosire a celui de al patrulea procedeu de apărare - contraatacul.



De ce, totuşi, negru ignoră amenințarea violentă **8.♘c7**? După **8.♘c7+?** urmează mutarea surpriză **8... ♛:c7** şi albul pierde o figură. La **9.d:c7** urmează simplu 9... ♝:f2# (9.♕a4+ ♛c6). În concluzie, contraatacul este cu atît mai eficient cu cît amenințarea creată de cel care contraatacă este mai puternică şi mai greu de parat. De fapt, mutarea 7... ♞e4! este foarte bună deoarece, pe lîngă amenințarea de bază ♝:f2#, se triplează şi atacul asupra pionului din d6, prin acțiunea comună a pieselor: ♛d8, ♝c5 şi ♞e4, față de numai două apărări ale albului: ♕d1 şi ♘b5. După **8.e3** urmează **8... ♞:d6** şi negrul rezolvă favorabil toate problemele deschiderii.

b. În jocul de mijloc şi în final, atacul dublu de acest tip se prezintă sub multiple forme.

Într-o partidă Friedstein - Aronin (1949) s-a ajuns în poziția de mai jos, albul fiind la mutare. Negrul are dama pentru două turnuri şi amenință atît ♛:e3 cît şi ♞:g4. Cum poate albul continua cel mai bine ?



În partidă a urmat **1.♗h5++** dublu şah (♗h5 - ♔g6, ♖g2 ---> ♔g6).

Un exemplu de contraatac, îndreptat contra regelui advers. Negrul dispune un singur procedeu de apărare - deplasarea. Nu 1... ♔:f5, 2.♗g6+ şi regele negru este făcut mat (la acest mat **cooperează** perfect pionii albi din d5 şi f4 cu tur-



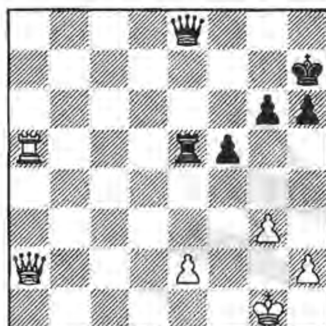
nul din g2, prin relațiile de atac asupra cîmpurilor de refugiu ale regelui, dar şi piesele negrului - calul din f6 şi pionul din e4, limitînd deplasarea regelui). După **1... ♚h7** (forțat) **2.♗g6+ ♚g8** (dacă negrul ar muta 2... ♔g7 ar urma atacul

3.♗d4! decisiv) **3.♖:f6 ♛:e3 4.♗f7++.**

Pentru a doua oară albul foloseşte atacul dublu sub forma şahului dublu. Regele negru este în situaţia de mat imparabil, fiind incapabil să reziste atacului a două turnuri şi a unui nebun.

Dacă regele negru se deplasează pe coloana „h" urmează: 4...♔h7 5.♗g8+ şi 6.:h6#, sau 4...♚h8 direct 5.♖:h6#; în cazul deplasării regelui pe coloana „f" ar urma: 4...♔f8 5.♗e6+! ♔e7 6.♖f7+ ♔e8 7.♖g8#.

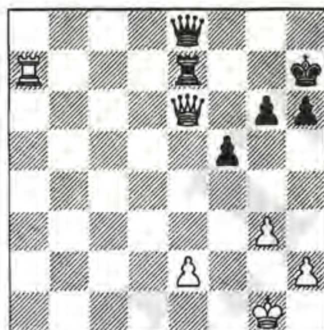
Atacul dublu a două figuri asupra uneia a adversarului capătă caracter decisiv dacă piesa atacată nu se poate deplasa.



1.♖a7 +♖e7.

Răspunsul negrului este forţat întrucît după 1... ♔h8 urmează 2.♖a8 şi se cîştigă dama. **2.♕e6!.**

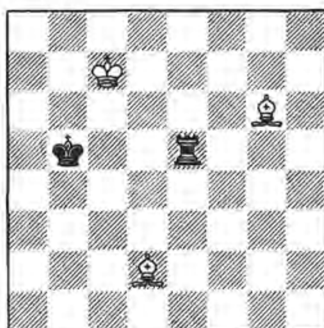
Situaţia negrului a devenit, numai după două mutări, tragică. Este cazul tipic al legării în cruce, un procedeu tactic ce va fi studiat ulterior.



Regele este legat pe linia a 7-a şi turnul din e7 nu poate lua dama din e6.

Singurul răspuns ar fi **2... ♖:a7**, dar legătura pe coloana „e" duce la pierderea damei **3.♕:e8.**

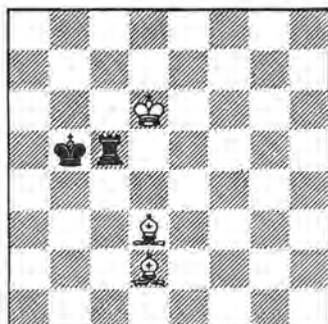
Un alt exemplu edificator îl constitue finalul studiului publicat de T.Ghiorghiev (1929).



1.♔d6! Acest atac simplu asupra turnului, pune negrul într-o situaţie critică. Cei doi nebuni albi cooperează perfect cu regele propriu, stînjenind deplasarea turnului negru: ♗d2 controlează cîmpurile e1, e3 şi g5, iar ♗g6 cîmpurile h5, f5, e8, e4 iar la 1... ♖e2 urmează 2.♗d3+. Această poziţie

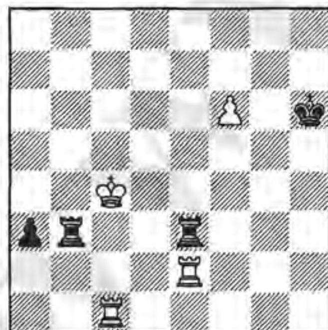
constitue un caz tipic de **cooperare zonală**, cei doi nebuni și regele controlează practic toate cîmpurile importante !

Răspunsul negrului este unic **1...♖c5** după care urmează **2.♗d3+**.



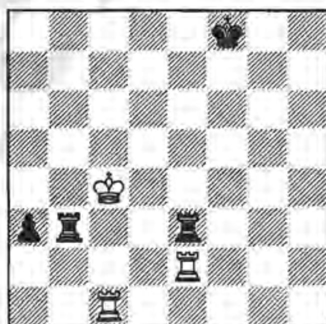
În această poziție negrul are numai două posibilități: **2...♖c4 3.♔d5!** (atacul dublu asupra turnului care nu se mai poate deplasa și se cîștigă acest turn); **2... ♔b6 3.♗e3** (același procedeu, același efect) și negrul pierde turnul.

Un alt exemplu instructiv îl reprezintă studiul compozitorilor A.Mandler și I.Konig, (1924). În-



țelegerea deplină a fineței deosebite a acestui studiu, este posibilă numai prin analiza foarte atentă a legăturilor de interacțiune între figurile existente pe tablă și a relațiilor care se creează după fiecare mutare efectuată. În poziția inițială s-ar părea că negrul poate spera într-o remiză ușoară.

Cele două turnuri ale sale sînt legate prin relația de susținere reciprocă; pionul său din a3 este dublu susținut, iar turnul albului din e2 este atacat. Mai rămîne de capturat pionul din f6 și remiza va fi asigurată. Numai că, după **1.f7! ♔g7** (după 1... ♖f3 2.f8♕+ ♖:f8 3.♔:b3 turnul se pierde) **2.f8♕+ ♔:f8**



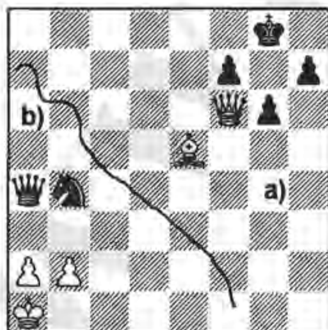
3.♖f1+!, negrul constată întreaga gravitate a situației. El trebuie să aleagă între două posibilități de răspuns la atacul turnului din f1. De protecție a regelui prin: 3...♖f3 4.♖ef2!! și avem de a face cu un atac dublu asupra ♖f3. În continuare dacă 4... ♖c3+, urmează 5.♔b4 ♖b3+ 6.♔a4!, pionul negrului din a3 fiind motivul principal pentru care albul cîștigă partida, deoarece limitează acțiunea turnului de acces pe cîmpul a3 și nu permite astfel negrului să se salveze prin șah etern. De asemenea,

la 4...♖:f2 5.♖:f2+! R oriunde, urmează 6.♔:b3. Această relație de atac între ♔c4 și ♖b3 este de fapt alt motiv „ascuns" care dă cîștig de cauză albului. Nici reacția de apărare prin **deplasare** a regelui nu salvează situația: 3... ♔e7 4.♖fe1!, cu aceleași consecințe 4... ♖:e2 5.♖:e2+! R oriunde și 6.♔:b3.

La **3... ♔g7 4.♖g2+! ♔h7** (4... ♖g3 5.♖g1!) **5.♖h1+** și negrul trebuie să cedeze întrucît după 5... ♖h3 6.♖gh2 albul cîștigă turnul și partida (6...♖:h2 7.♖:h2+ urmat de 8.♔:b3).

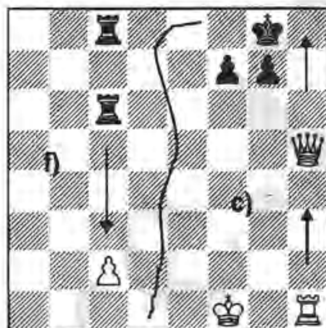
2. Al doilea aspect, important, al studierii celui de al doilea tip de relație de atac - două figuri atacă o figură adversă - este apariția **cooperării între figuri, sub forma sa cea mai simplă**, moment important pentru metodica moderna de însușire a elementelor de bază ale jocului de șah. În categoria acestei relații de interacțiune, a celei mai simple cooperări între figuri, intră așa numitele „baterii" ale figurilor.

a. bateria damă-nebun .

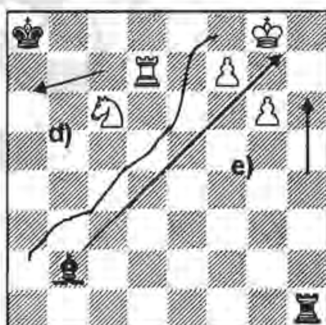


b. bateria damă-cal.

c. baterie damă-turn.

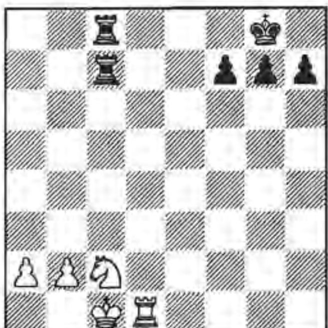


d. baterie turn-cal .



e. baterie turn-nebun.

f. baterie turn-turn.



g. baterie damă-turn-turn , cea mai puternică cooperare a figurilor grele.

Lukez - Minasian 1994



1... ? (**1... ♘:h3 ! 2.g:h3 Dg7 ! 3.♗f1 ♖g1 !** 0-1)

1.bIII. Două figuri atacă simultan două figuri adverse

Cea mai des întîlnită formă a acestui tip de atac dublu este **şahul prin descoperire**. Exemplul cel mai elocvent, menţionat de majoritatea specialiştilor este poziţia din partida Isakov - Nikitin (1949).



1...♛d3 + !! O mutare surprinzătoare, care decide partida în favoarea negrului, cu toate că albul are o figură în plus şi o ameninţare foarte puternică de mat (1.♗:d7+ ♖:d7, urmată de 2.♖b8#). Mutarea negrului ♛d3+ crează o relaţie de atac dublu - dama neagră atacă regele din e2 şi turnul din b1. La deplasarea regelui urmează 2... ♛:b1. În acelaşi timp însă, dama neagră se expune atacului regelui alb şi nefiind susţinută există posibilitatea: **2.♔:d3**; urmează însă foarte puternic **2... ♗:c6 + !**



Să observăm cu atenţie noile relaţii de interacţiune apărute pe tablă după efectuarea celor două mutări. Prin capturarea nebunului din c6 s-a eliberat coloana „d" şi regele alb din d3 este expus relaţiei de atac simplu a turnului din d8. Totodată s-a creat o nouă relaţie de atac simplu a ♗c6 asupra ♛a4. Ce-i rămîne albului de făcut ? Reacţia de protecţie a damei la şahul de turn este inutilă deoarece la mutarea 3.♕d4 apare atacul dublu asupra cîmpului „d4" (pionul din c5 şi ♖d8) şi deci ar urma 3... ♖:d4 + sau 3... c:d4). De asemenea, la deplasarea regelui - ♔e3, ♔e2, ♔c4, ♔c3, ♔c2, intră în funcţiune cea de a doua relaţie de atac şi după ♗:a4 negrul rămîne cu

un pion în plus şi perechea de nebuni într-un final cîştigat.

Care este explicaţia eficienţei deosebite a procedeului denumit **„şah prin descoperire"**? Plecăm de la premiza că fiecare atac poate fi considerat ca o **acţiune** şi fiecare apărare ca o **reacţie** la acţiunea de atac respectivă.

Mecanismul special al şahului prin descoperire constă în folosirea procedeului de eliminare cu tempo a limitării, adică deplasarea piesei care limitează acţiunea de atac asupra regelui advers (pe coloană, linie sau diagonală). Deplasarea cu atac a piesei care limitează creează simultan o nouă acţiune de atac asupra altei figuri adverse. Adversarul, avînd dreptul la o singură mutare, este obligat să reacţioneze numai în direcţia protecţiei regelui propriu, folosind unul din cele două procedee posibile - deplasarea sau protecţia. Totodată, el nu mai poate reacţiona la cea de a doua acţiune, care devine decisivă. Din cele relatate mai sus se desprinde o nouă concluzie practică şi anume: **şahul prin descoperire care nu creează o nouă relaţie de atac sau o nouă ameninţare nu are eficienţa scontată.**

Forţa distrugătoare a şahului prin descoperire este foarte bine prezentată în studiul lui J.Kox, (1973) care cuprinde un minimum de figuri (6). Poziţia iniţială prezintă un imens avantaj material pentru negru (Damă contra Turn), în condiţiile unor relaţii speciale între cele cîteva figuri existente pe tablă şi anume: interacţiunea de atac între ♗c6--->♛h1;



1. ? +-

relaţia „ascunsă" de atac ♗c6--->♚a4; relaţia de atac ♚a4--->♖b5; relaţia de susţinere ♗c6--->♖b5. Dar, ♔a2 şi ♞g7 au vreun rol activ? Vom vedea. Soluţia este foarte subtilă. **1.♗d7!!** (dacă 1.♗:h1 intră în funcţiune relaţia de atac 1... ♚:b5 şi poziţia este remiză). Negrul este la mutare, dar nu poate preîntîmpina şahul prin descoperire. De ce ? Reacţia de deplasare a regelui negru nu este posibilă datorită relaţiei de atac a ♔a2 asupra cîmpurilor a3 şi b3 şi a ♖b5 asupra cîmpurilor a5 şi b4. Nu este posibilă nici relaţia de protecţie prin interferare. La 1...♛g2+ 2.♖b2+!

Din cele de mai sus reiese şi rolul deosebit al regelui alb din a2 în desfăşurarea evenimentelor. Nu rămîne decît o singură soluţie. Găsirea unui cîmp pe tablă pe care dama să „fugă" şi în acest fel să facă imposibilă crearea unei noi acţiuni de atac a turnului ce limitează relaţia de atac ♗d7--->♚a4. Este acest lucru posibil? Nu, deoarece pe orice cîmp s-ar deplasa ar fi supusă atacului decisiv al turnului din b5 şi

se creează relația de șah prin descoperire. Nu rămîne decît utilizarea celui de al patrulea procedeu de apărare - contraatacul.

1... ♛h3! singura apărare **2.♖f5+!!** O nouă mutare foarte bună. De această dată la acțiunea de atac ♛h3-->♗d7, turnul alb interferează diagonala protejînd ♗d7 **2... ♔b4 3. ♖f4+!** Prin această mutare se creează situația prin care două figuri atacă simultan două figuri adverse, deoarece nu mai funcționează legătura de atac a regelui negru din a4 asupra turnului negru din b5 **3... R** oriunde și **4.♗:h3** cîștigîndu-se dama.

Care este rolul calului din g7 ? Aparent, un cal aruncat undeva pe tablă la g7. În continuare vom vedea rolul important al acestuia și prin aceasta și valoarea deosebită a studiului.

Calul negru „cooperează" perfect cu piesele albului în ideea de cîștig. El elimină posibilitatea creării acțiunii de atac asupra cîmpului d7 prin mutarea 1... ♛h7. Dacă acesta este rolul calului din g7, atunci, pe bună dreptate vă veți pune întrebarea: de ce numai calul și nu o altă figură a negrului ? Un turn la g7 ar creea relația de atac asupra cîmpului d7 și ar face imposibilă mutarea 1.♗d7. În plus ar exista și amenințarea 1... ♖g2+. Un nebun la g7 ar face posibilă amenințarea 1...♛a1#. Un pion la g7 ar creea relația de susținere pe cîmpul h6 și după 1... ♛h6 2.♖h5+ R oriunde 3.♖:h6 g:h6 cîștigul nu ar fi posibil. Trebuie să recunoaștem că în construcția acestui studiu (un exemplu de „economie" de material) soluția este deosebit de ingenioasă.

Și acum un exemplu din practică.

Această poziție a rezultat în partida Furman-Smîslov (1949).

O analiză sumară scoate în evidență lipsa de armonie din tabăra negrului. Regele este apărat numai de dama neagră; piesele sale ușoare sînt „aruncate" undeva la marginea tablei (♘a5, ♗a6); o totală lipsă de cooperare în vederea atingerii vreunui obiectiv clar. Pe de altă parte, este impresionantă dispunerea armonioasă a figurilor albului, plasate ideal (♘f4, ♗e6 susținut de pionul d5,♖c3).



alb mută

Privind activitatea și mobilitatea figurilor albe vom menționa ca deosebit de activ turnul din c3 cu acțiuni pe coloana „c" și pe linia a 3-a (♖g3, ♖e3, ♖h3) de unde poate ataca. Acțiunea de control a nebunului din e6 asupra cîmpurilor f7 și g8, ca și relația de atac ♘f4--->g6 cu un eventual șah pe coloana „h" (♘:g6 h:g6

♖h3+) ne sugerează direcția principală de atac asupra regelui advers.

Pentru ca un atac să fie eficient, să se soldeze cu cîștig de material sau cu mat, ne spune J.R.Capablanca, este necesar să beneficieze de participarea tuturor forțelor. Numai dama nu participă la această acțiune de atac. Poate fi ea adusă în joc ? Intuind posibilitatea de creare a unei noi relații (mai ascunse) de atac, albul a mutat: **1.♕b2!!** Prin această mutare s-a creat o nouă relație de atac ♕b2---♔h8. Turnul din c3 crează mecanismul unui posibil șah prin descoperire și negrul este pus în fața unei situații dificile, datorită existenței numeroaselor relații de atac asupra figurilor și cîmpurilor din jurul regelui negru. Se amenință deci 2.♘:g6+, după care dacă 2... h:g6 3.♖h3# sau 2... ♕:g6 3.♖g3+ urmat de ♕:g7# (cazul tipic al șahului prin descoperire care creează o a doua relație de atac). Protecția la șah prin ♕g7 nu este posibilă datorită atacului dublu pe cîmpul g7 al ♕b2 și ♖g3. Negrul poate alege soluția deplasării damei pentru a creea un cîmp de refugiu la șahul prin descoperire.

1... ♕f6 2.♘:g6 h:g6 3.♖h3+ ♔g7 4.♖h7+ ♔:h7 5.♕:f6 +- ; 1... ♕e5 2.♘:g6+ h:g6 3.♖h3+ urmat de 4.♕:e5 +- ; 1... ♕d4 2.♘:g6+ h:g6 3.♖h3+ urmat de 4.♕:d4 +- ; 1... ♕e7 2. ♘:g6+ h:g6 3.♖h3# cu șah dublu și mat.

Din cele de mai sus rezultă că relația de apărare prin deplasarea damei nu ajută la nimic. Negrul dispune numai de posibilitatea contraatacului, jucînd: **1...♘c4** Acum însă urmează **2.♘:g6+ ♕:g6** (dacă 2... h:g6 3.♖h3#) **3.♖:c4+** (din nou funcționează mecanismul șahului prin descoperire) **3... ♕g7 4.♕:g7 ♔:g7 5.♖c7+** (atac dublu) 5... R oriunde 6.♖:a7 și finalul cu doi pioni în minus este fără speranțe pentru negru. Avantajul de cooperare a figurilor albe a decis soarta partidei.

Șahul prin descoperire constituie elementul introductiv al procedeului tactic denumit „moara", căruia i-a căzut victimă chiar fostul campion mondial. E.Lasker în partida cu Torre, Moscova - 1925.

Cu ultima sa mutare - ♕b5 - Lasker a creat o relație de atac „ascunsă" între ♕b5--->♕h5), crezînd



că face imposibilă deplasarea ♗g5.

Și totuși a urmat: **1.♗f6!.** Mexicanul Torre, unul dintre cei mai mari tacticieni ai timpului său, a făcut această mutare foarte puternică ignorînd legătura ♗g5--->♕h5, dar a creat o nouă relație de atac asupra cîmpului g7 (atac dublu ♖g3 +♗f6). După **1... ♕:h5** „moara" a început să funcționeze **2.♖:g7+ ♔h8 3.♖:f7+ ♔g8 4.♖g7+ ♔h8 5.♖:b7+ ♔g8**

6.♖g7+ ♔h8 7.♖g5+ ♔h7 8.♖:h5 și albul, care a cîștigat material își recîștigă și dama, iar Lasker, în ciuda rezistenței opuse a trebuit să cedeze.

Tipul de atac dublu - două figuri atacă simultan două figuri adverse - apare și în cazul utilizării defectuase a contraatacului.

Un exemplu este finalul partidei

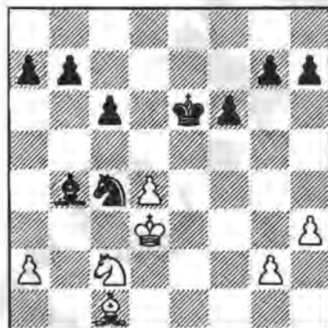


Lasker - Euwe (1934). Negrul deține un mic avantaj, pozițional datorită structurii superioare de pioni. Albul a continuat - ♔d3 - albul atacînd calul din c4. Negrul a contraatacat prin **1...♗a5**, ignorînd atacul asupra calului din c4.

Din punct de vedere strategic, schimbul ar fi avantajos negrului, întrucît slăbiciunea pionului din d4 este mai ușor de exploatat în prezența nebunilor de aceiași culoare. De exemplu, în varianta: 2.♔:c4 ♗:e1 3.f3 ♗g3 cu ideea ♗d6,b5+și ♔d5. Din păcate, în realizarea planului strategic, intervine ca impediment aspectul tactic, deoarece după 1... ♗a5 a urmat: **2.b4!!**. Lasker folosește procedeul de protecție creînd, totodată, o nouă relație de atac(b4--->♗a5).

Răspunsul negrului este practic forțat **2... ♗:b4**, reluînd atacul inițial (♗b4--->♘e1).

A urmat însă **3.♘c2!** - procedeul



de deplasare cu tempo care creează o relație de atac (♘c2--->♗b4).

Am fost martorii unui schimb scurt de lovituri tactice și în poziție finală, în care Euwe a cedat, constatăm un caz tipic al relației expuse în acest capitol, două figuri atacă simultan două figuri adverse și practic una din figuri va fi capturată.

Un alt exemplu de aplicare greșită a procedeului de contraatac este partida Cehover-Kan, (1933). Cu



ultima sa mutare ♕:e5, albul a atacat turnul din d6. Negrul a răspuns cu

1... ♕:a2 contraatacînd turnul din b1 și amenințînd capturarea acestuia cu șah. Profitînd de faptul că atacul dublu al damei rămîne (♕e5--->♖d6 și ♕e5---> ♗b5), albul a jucat 2.♖a1, mutare posibilă datorită relației de susținere ♕e5--->♖a1. Dama neagră nu mai poate realiza relația de susținere a ♗b5 și ♖d6. Negrul, care calculase această posibilitate, a contraatacat prin **2... f6** și se pare că dama albă, la rîndul ei, trebuie să aleagă între turnul din d6 sau ♗b5. Dar, atunci, ar dispare relația de susținere a ♖a1 și după ♕:a1+ negrul are șanse bune de cîștig. A urmat însă surprinzător **3.♕d5+!**, realizînd, în același timp, două noi relații și anume: relația de atac la rege (♕d5--->♔g8) și relația de susținere (♗g2 --->♕d5), rămînînd în continuare relațiile de atac (♖a1--->♕a2, ♕d5--->♗b5 și ♕d5--->♖d6). Regele trebuie să mute **3...** ♔h8 (după 3... ♖:d5 4.♗:d5+ ♔h8 5.♖:a2), urmează 4.♖:a2 ♖:d5 5.♗:d5 cu cîștigul unui turn. Din nou un schimb fulgerător de lovituri tactice din care ultima mutare - 3.♕d5+- a constituit momentul decisiv al partidei.

Două principii fundamentale, expuse în urmă cu peste 50 ani de către fostul campion mondial J.R. Capablanca, în dechidere și jocul de mijloc, se bazează pe două tipuri de relații de interacțiune dintre figuri, respectiv pe atacul simplu și dublu.

1. **Principiul dezvoltării cu tempo**, reprezintă cel mai eficient mijloc de realizare, chiar din primele mutări, a unui avantaj față de adversar prin introducerea în luptă a unui număr mare de figuri eficient plasate, în raport cu cele ale partenerului de joc. Aceasta se concretizează prin folosirea relației de atac asupra unei figuri adverse sau prin crearea unei amenințări care-l obligă pe adversar să treacă în defensivă și respectiv să întîrzie în dezvoltarea propriilor figuri.

Un exemplu concludent îl reprezintă mutările introductive ale Apărării spaniole.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5! Mutarea a doua a albului constituie prima relație de atac (♘f3--->e5).



Răspunsul negrului 2... ♘c6, creează relația de susținere a pionului din e5, dezvoltînd, totodată, calul din b8.

Cu mutarea 3.♗b5! se produce noua relație de atac (♗b5--->♘c6). După efectuarea rocadei de către alb se amenință realizarea celei de a doua relații de atac - ♗:c6 - după care nu mai funcționează prima relație de susținere (♘c6--->e5) și albul, prin relația de atac ♘f3--->e5, cîștigă pionul din e5 (procedeu tactic cunoscut sub denumirea de „dis-

trugere a apărătorului") **3... a6!** Prin aceast contraatac, negrul foloseşte faptul că ameninţarea pionului din e5 este, deocamdată, ineficientă, deoarece după 4.♗:c6 d:c6 5.♘:e5, urmează 5... ♛d4!, cu atac dublu asupra ♘e5 şi e4 şi negrul recîştigă pionul: 6.♘f3 ♛:e4+ 7.♕e2 ♛:e2+ 8.♔:e2 ♝g4 **4.♗a4!** Se menţin cele două relaţii de atac 4... ♞f6! se continuă dezvoltarea cu un contraatac, asupra pionului din e4 **5.0-0!** Prin această mutare, cele două relaţii de atac (♗a4--->♞c6 şi ♘f3--->e5) încep să „funcţioneze" întrucît se ameninţă 6.♗:c6 d:c6 7.♘:e5 ♘:e4 8.♖e1! şi relaţia de atac ♖e1---♚e8 duce la cîştig de material prin procedeul cunoscut al şahului prin descoperire (8... ♞f6 9.♘:c6+ R d7 şi 10.♘:d8) sau cîştigul calului din e4 **5... ♝e7!** Dezvoltare rapidă, cu anularea relaţiei de atac ♖e1 ---> ♚e8 prin procedeul protecţiei **6. ♖e1!** Acum ameninţările ♗:c6 şi ♘:e5 devin reale, întrucît se realizează relaţia de susţinere ♖e1--->e4, iar negrul **este obligat** să ia măsuri de apărare efectuînd o nouă mutare de pion 6... b5 sau 6... d6.

De fapt, în cele de mai sus, s-au analizat cele 6 mutări „teoretice" introductive ale Apărării spaniole pentru a demonstra ce înseamnă dezvoltarea cu tempo, şi că „studierea teoriei" nu înseamnă învăţarea pe de rost a mutărilor, ci înţelegerea ideilor deschiderii respective, a relaţiilor de atac şi a ameninţărilor care survin după fiecare mutare efectuată de cei doi parteneri.

2. **Cea mai bună apărare este ... atacul sau contraatacul**, care este un principiu larg răspîndit şi exemplificat de partida Lasker-Euwe cu aspectele sale pozitive şi cele negative.

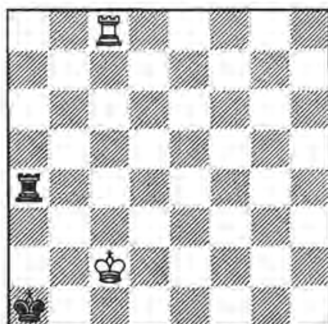
Lovitura dublă

În teoria şahului[1], se întîlneşte tot mai des noţiunea de **lovitură dublă** într-un înţeles mai larg, în care atacul dublu reprezintă numai un caz particular. Pe bună dreptate se pune întrebarea: care este deosebirea între atacul dublu şi lovitura dublă ? Din cele relatate în paginile anterioare am văzut că atacul dublu se referă la atacul unei figuri asupra a două figuri adverse. Oare nu putem considera aceste forme ale atacului ca lovituri duble ? E adevărat, **în toate aceste cazuri caracterul atacului este acelaşi, existenţa a două atacuri**, avem de a face, cu alte cuvinte, cu lovituri duble. Totuşi, în procesul luptei de pe tabla de şah între forţele celor două părţi, în afara atacului avem şi un alt element care precede atacul şi anume **ameninţarea.** Ce se întîmplă dacă printr-o mutare pe de o parte se declanşează un atac asupra unei figuri adverse şi în acelaşi timp se ameninţă mat ? Oare această formă de atac poate fi considerat ca atac dublu?

1) I.Averbach, **Teoria tacticii**, Revista Sahmatî vSSSR nr.3/1980, pag. 18-19.

Nu, este o formă a atacului mai complexă, mai subtilă, deoarece amenințarea mai poate fi ascunsă, mai rafinată decît un atac direct. Îmbinarea unui atac sau a unui atac dublu cu o amenințare se numeşte **lovitură dublă**, ceea ce reprezintă o noțiune mai largă decît cea de atac dublu.

Cîteva exemple: Finalul celebrului studiu al lui F.Saavedra (1895).



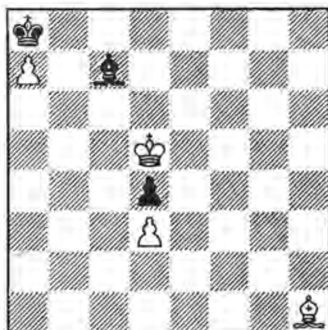
Cu mutarea **1.♔b3!** albul creează relația de atac ♔b3--->♖a4, dar amenință, în acelaşi timp, 2.♖c1+ şi mat. Este un exemplu tipic de lovitură dublă compusă dintr-un atac direct ♔b3--->♖a4 şi dintr-o amenințare de mat, 2.♖c1#. În acest caz, este evident că amenințarea de mat este mult mai periculoasă decît orice alt atac.

Să analizăm şi cazul întîlnit în partida Balaşov- Byiasas, Manila-1976. Cu ultima sa mutare albul a sacrificat surprinzător o calitate prin: ♖:d7 ♕:d7 în loc de a captura liniştit nebunul din c1. Balaşov a avut însă în vedere mutarea foarte tare care îl v-a obliga pe negru să cedeze după cîteva mutări.



1.♕g4! De ce ? Prin **1.♕g4** s-a creat amenințarea de mat la g7 realizată printr-un atac dublu - ♘f5 + ♕g4 - asupra cîmpului g7. A doua lovitură o constituie amenințarea 2.♘:h6+, creîndu-se relația de atac dublu: ♘h6--->♔g8 şi ♕g4--->♕d7. Practic, nu există posibilitatea de a apăra aceste două amenințări, decît cu pierderi de material.

Un alt exemplu de lovitură dublă îl reprezintă poziția finală a unui studiu compus de L.Kubbel (1937).

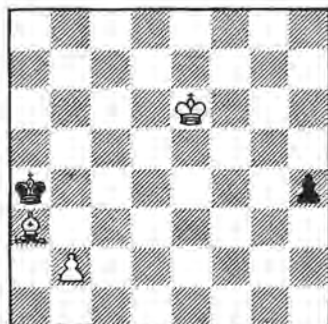


alb mută +-

După **1.♔c6!** albul atacă direct ♝c7. Totodată se amenință şi 2.♔b6#, ceea ce îl obligă pe negru să mențină nebunul pe diagonala a5-d8. După

1... ♝a5 2.♔b5+ sau **1... ♝d8 2.♔d7+** albul cîştigă o figură şi partida prin acelaşi mecanism al şahului prin descoperire.

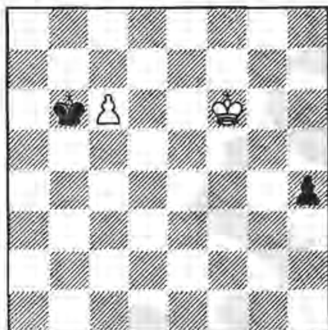
Poziţia de mai jos pare remiză, deoarece nebunul alb trebuie să părăsească apărarea pionului din b2 pentru a împiedica transformarea pionului „h" şi prin relaţia de atac a negrului ♔b3 se capturează pionul, eliminînd singura şansă de cîştig a albului. Totuşi, albul cîştigă prin mutarea **1.♔d5!** Se ameninţă prinderea pionului



alb mută +-

„h" prin intrarea regelui în careul pionului „h" (2.♔e4). Deci, negrul este obligat la **1... h3 2.♔c4!** De data aceasta albul ameninţă ♗d6 şi pionul negru nu mai poate înainta spre transformare. Din nou negrul trebuie să joace cu pionul - **2...h2** şi acum urmează: **3.♗b4! h1♛** (mai mult simbolic) **4.b3#.** De fapt mutarea 1.♔d5! este o lovitură dublă compusă din ameninţarea intrării în careul pionului „h" şi ameninţarea de mat de gradul al III-lea.

Şi în studiul lui Reti, la prima vedere, se pare că albul nu mai poate să ajungă pionul „h". Şi totuşi.

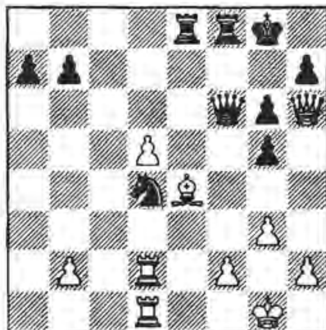


alb mută =

1.♔e5! Dacă 1...♔:c6 urmează 2.♔f4 h3 3.♔g3 şi remiză. Dacă 1... **h3** urmează **2.♔d6 h2 3.c7 ♔b7 4.♔d7 h1♛ 5.c8♛+** şi din nou remiză. Mutarea **1.**♔e5 este, de fapt, o lovitură dublă avînd două ameninţări. Prima, susţinerea şi transformarea pionului d, a doua, ameninţarea de intrare în careul pionului „h" şi deci capturarea lui.

Lovitura triplă

Este vorba de atacul simultan a trei figuri adverse efectuat de către o figură proprie. În componenţa atacului triplu pot exista o ameninţare, şi două atacuri, un atac direct şi două ameninţări sau chiar trei ameninţări. În toate aceste cazuri avem de a face cu o **lovitură triplă**. Într-o partidă dintre Agzamov-Tal



(1981), cu ultima sa mutare **♖de8**, Tal a creat albului probleme greu de rezolvat, atacînd cu ♖e8--->♗e4. ♖d1 şi ♖d2--->♘d4.

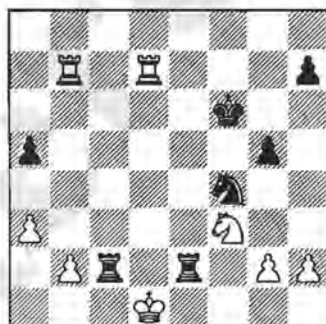
Dacă **30.♖:d4 ♕:f2+ 31.♔h1 ♖:e4! 32.♖:e4 ♕f3** + şi turnurile albe se pierd pe rînd, datorită a trei relaţii simultane de atac ♕f3--->♖d1,♖e4 şi ♔h1. Nu se ajunge însă la capturarea celui de al doilea turn deoarece ameninţarea de mat este mai eficace 33.♔g1 ♕:d1+ 34.♔g2 ♕f1♖. Relaţia de susţinere nu este posibilă: **30.f3? ♖:e4 31.f:e4 ♘f3+ 32.♔g2 ♘:d2 33.♖:d2 ♕f1♖** sau 30. **♖e1 ♘f3+**. Pentru a se salva, nebunul ar trebui deplasat. După **30.♗g2** urmează un nou atac 30... **♘b3!** şi după **31.♖c2** negrul prin 31... **♕f5!** şi atacul dublu la **c2 şi f2** cîştigă. După **31.h4** continuarea **31... ♘:d2 32. ♖:d2 g:h4 33.♕:h4 ♕e5** negrul cîştigă. Toate acestea pentru că ♕h6 nu cooperează cu propriile figuri, fiind o simplă spectatoare la evenimente.

Cu ultima sa mutare **1... ♘g4**, negrul a evitat cursa 1... ♘e4?, la care ar urma 2.♕:d5+!! ♕:d5



3.♘e7+ ♔h8 4.♖:f8+ ♕g8 5.♖:g8#. Dar, negrul a avut o surpriză foarte neplăcută, întrucît albul prin mutarea **1.♕d4!** a realizat un atac triplu, la c5,g4,g7.Dama nu poate fi luată **1... ♕:d4 2.♘e7+! ♔h8 3.♖:f8#.** Nu ajută la nimic nici: **1... ♖:f5 2.♕:c5 ♖:f1 3.♔g2** şi negrul poate ceda liniştit.

Marele maestru al atacului triplu rămîne însă calul, aşa după cum se poate constata din poziţia survenită în partida Pahemov-Fedoseev.



După **1.♖d6+! ♘e6 2.♖:e6+! ♔:e6 3.♘d4+!** triplul atac asupra ♔e6, ♖c2 şi ♖e2, cîştigă o figură.

Într-o partidă Toma-Demian, albul are o poziţie mai slabă, însă nu bănuia ce-l aşteaptă. **1... ♖c1!** (atac simplu cu scopul de a îndepărta dama care susţine cîmpul f3) **2.♕:c1**



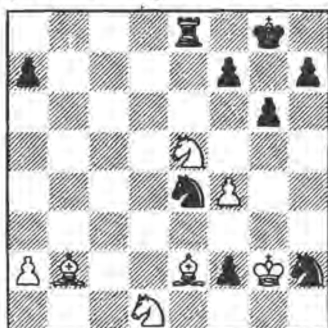
1 ...?

dat, deoarece urmează, după deplasarea damei **4.♕d1** ♘e1+ 5.♕:e1 ♘:d2 6.♕:d2 ♕:a4.

Marele maestru al atacului triplu rămîne calul.

Un caz rar, de atac triplu efectuat de un turn, s-a întîlnit într-o partidă jucată între marii maeştri Taimanov şi Psahis, (1981).

1... ♖d8! (apără indirect calul din h2, deoarece la **2.♔:h2,** ar urma 2... ♖:d1 3. ♗:d1 f1♕) **2.♘:f2** (acest pion nu poate fi suportat şi este capturat) **2... ♖d2**(atac dublu ♖d2--->♗b2 şi ♖d2--->♗e2)

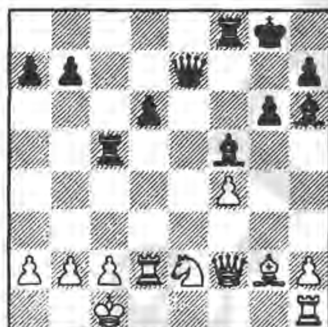


3.♘:e4 ♖:e2+! şi acum triplu atac (♖e2--->♗b2, ♖e2--->♔g2 şi ♖e2-->♘e4).

După **4.♘f2 ♖:b2 5.♘d3 ♖:a2 6.♔:h2 a5 7.♔g3 a4**, caii nu pot lupta contra turnului şi pionului liber „a", Taimanov fiind nevoit să cedeze.

În poziţia ce urmează lovitura triplă este efectuată de damă.

Negrul ameninţă triplarea atacului asupra cîmpului c2 (♖fc8) şi albul se decide să-şi aducă nebunul din g2 în susţinerea cîmpului c2 prin ♗d5+ urmată de mutarea ♗b3, deci: **1.♗d5+? ♖:d5! 2.♖:d5 ♕e4!,** cu ameninţarea de mat la c2, ♕e4--->c2 şi atacurile simple ♕e4--->d5



♕e4--->h1şi albul a cedat.

Caracteristic jocului de şah este marea diversitate a ameninţărilor ce pot apare în decursul luptei. Pe lîngă ameninţarea de atac (atac simplu, atac dublu, dublă şi triplă lovitură) mai putem avea: ameninţarea de mat, ameninţarea cîştigului de material prin capturarea figurilor adverse.

Ameninţările pot lua şi forme privind:

- controlul şi ocuparea unei coloane;
- crearea unui pion slab, înapoiat;
- deteriorarea structurii adverse de pioni;
- transformarea pionului într-o nouă figură etc.

Există o mare diversitate de ameninţări şi în cazul apărării, ca de exemplu:

- amenințarea de șah etern;

- amenințarea de pat;

- prevenirea accesului unei piese adverse pe un cîmp „tare";

- distrugerea centrului de pioni adverși;

- prinderea unui pion advers liber prin regula pătratului etc.

Toate acestea se realizează prin aceleași relații între figuri - proprii și adverse - sau relații între figuri și cîmpuri critice. Amenințările de tipul celor enumerate mai sus, ca și altele, pot intra în componența loviturii duble sau triple. Și dacă atacul dublu se poate observa mai ușor, respectiv se poate para mai ușor, lovitura, dublă sau triplă, în componența căreia există și o amenințare de un grad superior, este mai greu de observat și deci de parat.

Referitor la lovitura dublă, ca acțiune de atac mai des întîlnită în practica șahistă și cu o înțelegere mai cuprinzătoare decît atacul dublu, din exemplele menționate și analizate în paginile anterioare se poate face următoarea clasificare a acestui gen de atac:

lovitura dublă:

1. Atacul dublu: a. o figură atacă două figuri adverse;
   b. două figuri atacă o figură adversă;
   c. două figuri atacă două figuri adverse;
2. Îmbinarea unui atac direct cu un atac dublu;
3. Îmbinarea unui atac cu o amenințare;
4. Îmbinarea a două amenințări de diverse grade.

Lovitura dublă reprezintă, un eficient procedeu de atac, care poate decide o partidă prin cîștig de material sau prin crearea de amenințări imparabile.

Aplicații-Test

Atac, atac dublu, lovitură dublă

Cunoașterea teoretică a mecanismelor și procedeelor tactice nu este suficientă.

În cadrul procesului de antrenament, exercițiile, repetarea îndelungată, contribuie la perfecționarea tehnicii de calcul și a formării de reflexe neuro-psihice, la întipărirea în memorie a unor procedee tipice de rezolvare a unor situații ivite pe tabla de șah îmbunătățind, permanent, capacitatea jucătorului de a „vedea", în decursul partidei, la masa de joc, în timpul competiției soluțiile tactice. La sfîrșitul fiecărui capitol vom pune la dispoziția cititorilor un număr de poziții-test, care să constituie baza antrenamentului pentru problema tratată. Cititorii vor căuta soluțiile privind diagrama vor scrie rezolvările pe un caiet, după care le vor confrunta cu cele corecte din finalul cărții. Pentru ca exercițiul să fie cît mai eficient este indicat să fie rezolvat într-un timp limitat - 3 sau 5 minute - în funcție de dificultatea poziției respective.

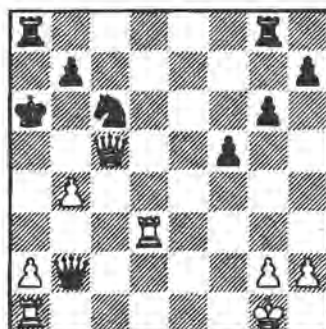
Și acum, pozițiile pe care vi le propunem pentru antrenament legate de problemele expuse în acest capitol.

①



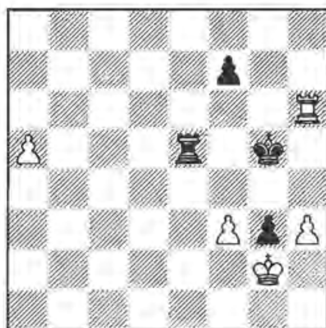
1. ?(3')

②



1. ?(3')

3



1.?(3')

4



1...?(3')

5



1. ?(5')

6



1... ?(3')

7



1. ?

8



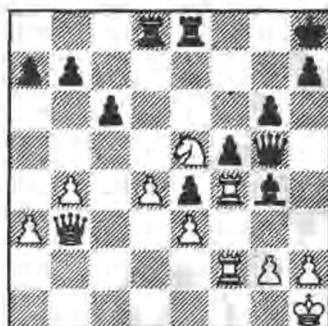
1...?(3')

(9)



1. ?(5')

(10)



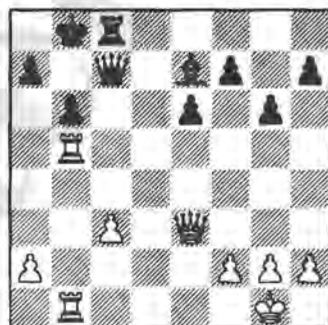
1... ?(3')

(11)



1. ?(3')

(12)



1.?(5')

(13)



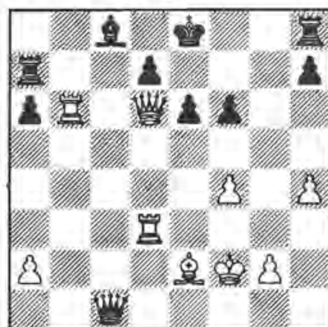
1... ?(3')

(14)



1...?(3')

15



1. ?(3)

16



1...?(3')

17



1. ?(4')

18



1... ?(3')

19



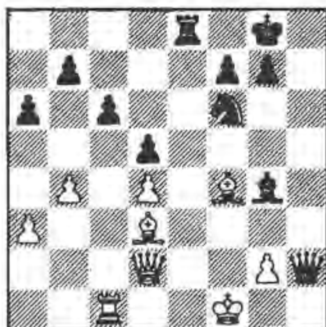
1. ?(4')

20



1... ?(3')

(21)



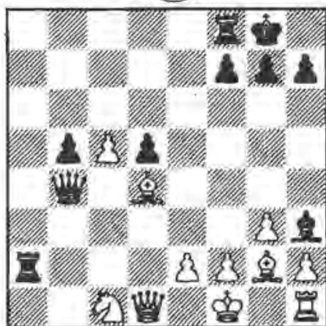
1...?(5')

(22)



1. ?(3')

(23)



1... ?(4')

(24)



1.?(4')

(25)



1... ?(3')

(26)



1.?(4')

a2. Protecția

Înainte de a trece la studiul celorlalte tipuri de relații de interacțiune vom menționa tendința de a se supraaprecia rolul și importanța relațiilor de atac și susținere în dauna celorlalte (protecție, limitare și stînjenire).

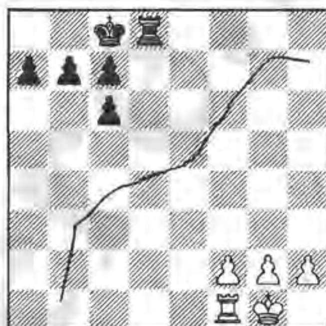
În accepțiunea modernă a tratării partidei de șah, ca un proces complex al construcției cooperării strategice, subiect tratat în volumul "Cooperarea strategică", fiecare tip de relație are un rol distinct, constructiv, putînd avea la momentul potrivit aportul său determinant.

În timp ce protecția regelui și figurilor proprii este un obiectiv de mare importanță privind construcția apărării, iar eliminarea limitării figurilor proprii este determinantă în declanșarea unor acțiuni de atac, stînjenirea figurilor adverse este legată direct de eficientizarea construcției cooperării strategice de atac.

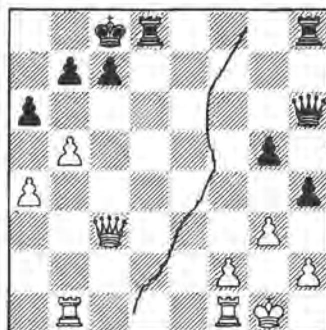
Regele, singura piesă care nu poate fi susținută la un atac, are cea mai mare nevoie de protecție. Fără o poziție sigură a propriului rege, în declanșarea oricărei acțiuni de atac trebuie ținut cont, în permanență, de posibilitatea unui contraatac advers.

Efectuarea rocadei, care urmărește în primul rînd protecția regelui de către pioni, ca și activizarea turnului pe coloane semideschise sau deschise, este procedeul cel mai larg răspîndit de asigurare a unei poziții sigure propriului rege.

Și dacă pozițiile regilor din diagrama ce urmează sînt foarte greu de atacat, neexistînd posibilitatea atacului frontal, pe orizontală sau diagonale (datorită protecției pionilor),

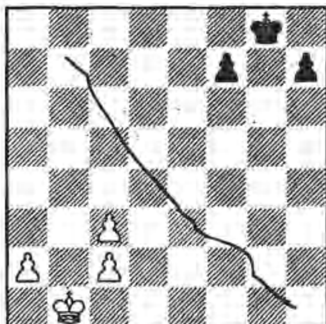


poziția regilor prezintă pericole, mai ales în cazul atacurilor cu rocade diferite



existînd pericolul deschiderii coloanelor „b" sau „h".

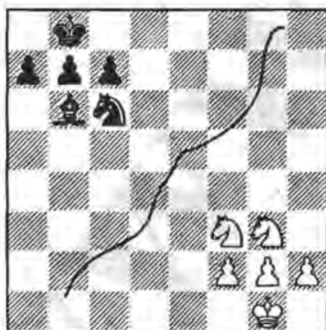
Și mai dificilă este protecția regilor în cazul structurilor defectuase a pionilor din fața regelui, datorită coloanelor deschise sau semideschise „g" și a cîmpurilor slabe h6,f6,g7 și respectiv a2, a3, b2, c3;



În vederea unei protecții sigure a regelui la orice atac există regula valabilă „nu muta pionii din fața regelui". Totuși, în cazul unei eventuale amenințări pe linia întîia (respectiv a opta) sînt necesare mutările h3 sau g3 (h6 sau g6).

Protecția regelui poate fi asigurată și de alte figuri. Dar asemenea dispozitive de protecție sînt vulnerabile mai ales în cazul atacurilor cu forțe superioare.

O protecție sigură realizează dispozitivele compuse din figuri și pioni, care fac deobicei invulnerabile pozițiile regelui. Dar o asemenea



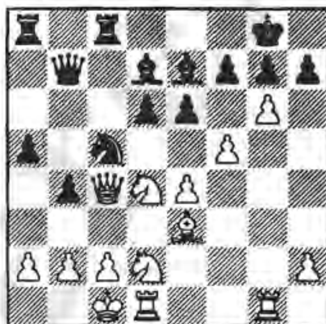
aglomerare de forțe pe un flanc prezintă pericolul acțiunii de atac a adversarului pe flancul opus unde dispune de forțe superioare.

Caracteristică concepției dinamice moderne de construcție a atacului și contraatacului prin străpungerea protecției regelui advers este lupta în apărarea Siciliană.

B. Abramovici - A.Fishbein

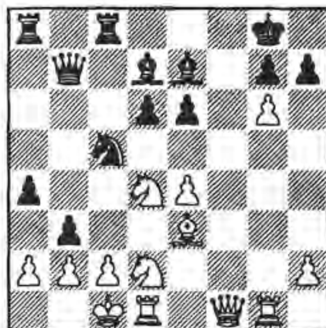
Manhattam Spring 1990:

S-ar părea că albul a ajuns primul la deschiderea coloanelor pentru



atacul regelui advers dar negrul a simțit că resursele apărării sunt suficiente jucând cu curaj cartea contraatacului **22...f:g6 23.f:g6a4 24.♕f1 b3!**

S-a ajuns într-o poziție în care ambii adversari trebuie să-și păstreze

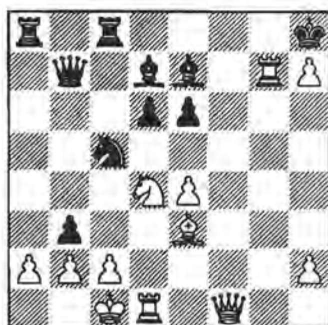


(nu e ușor...) sângele, rece și unde calculul exact este decisiv!

25.♘2xb3!? albul se decide să sacrifice o figură pentru a "potoli" atacul negrului.

Nu era posibil 25.♕f7+ ♔h8 26.gxh7 deoarece după 26...♘d3+! 27.♔c1 bxc2+ 28.♘:c2 urma 28...♕:b2+ mat. Nici 25.g:h7 ♔h8! 26.♖:g7 ♔:g7 27.♗h6+ ♔h8! sau 27.♕g2+ ♔h8 28.♖g1 ♘d3!+ nu salvau pe alb.

25...a:b3 26.g:h7+ ♔h8 27.T:g7! acum după 27...♔:g7 28.♗h6+! ♔h8 29.♕f7! albul

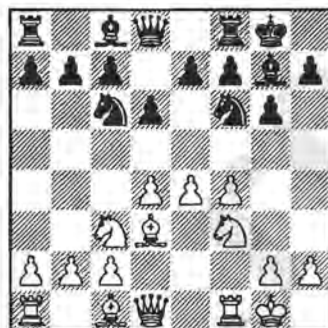


câştigă! Dar resursele negrului sunt surprinzătoare.

27...♘d3+! 28. ♖:d3 şi după 28.♔d2 ♔:g7 29.♕g2+ ♔h8 30.♖g1 ♗f6! 31.♕g6 ♗e5! 32.♗g5 ♖f8 33.♗h6 ♖f2+ 34.♔:d3 ♗b5+ 35.♔c3 ♖:c2+ sau 35.c4 ♖f3+ negrul câştigă.

28 ... b:a2 29.♖ g8 + T:g8 30.h:g8♕ + ♔:g8 31.♕g2 + ♔f7 32.♕f3+ ♗f6 33.♕h5+ ♔f8 34.♗h6 + ♔e7 35.♗g5 a1♕+ 36.♔d2 ♕a5+ şi albul a cedat.

Şi figurile beneficiază de protecţie în cazul unui centru puternic de pioni, motiv pentru care lupta pentru cucerirea cîmpurilor centrale joacă

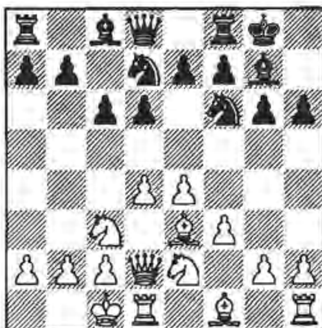


un rol deosebit în prima fază a partidei. Pionii acţionează ca un scut, protejînd figurile de orice atac frontal sau lateral.

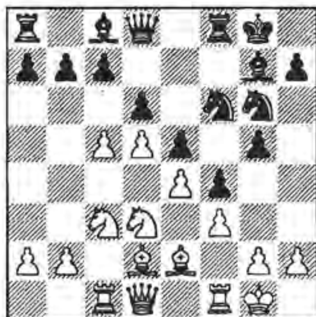
Protecţia deţine un rol foarte important în construcţia cooperării strategice, fiind totodată o formă de cooperare între figuri şi pioni în construcţia dispozitivelor defensive.

a3. Limitarea

Dacă din punct de vedere al apărării, protecţia este de regulă utilă, po-ziţia figurilor în spatele pionilor creează însă uneori dificultăţi în manifestarea forţei lor de atac. Astfel, în diagrama de mai jos dacă bateria ♗e3, ♕d2 poate acţiona pe diagonala c1-h6, ♗f1 este limitat de ♘e2 şi pionii g2, f3, e4, fiind necesare multe mutări (g4, ♘g3) pentru a intra în joc la c4 sau la d3 unde va fi limitat în acţiune de pionul e4. Limitările ♗c8 de către ♘d7, ca şi a ♗g7 de ♘f6 sînt temporare, fiind necesare cîte o mutare pentru ca aceşti nebuni să controleze diagonalele c8-h3 şi h8-a1; mai neplăcută este limitarea



figurilor de către proprii pioni. Un nebun aflat în spatele propriilor pioni rămîne mult timp inactiv, ca în ex-



emplele ce urmează, poziții din două deschideri des întîlnite în practică: Indiana veche și Olandeza (Stone-



wal). Bineînțeles că în acest caz inactivitatea ♗c8 și ♗g7 sînt compensate de alte avantaje, existînd posibilități de activizare a acestor nebuni inactivi. Dacă totuși situația se menține pînă în final, aceștia devin „nebuni răi", cu grave consecințe pentru soarta partidei.

Este evident că limitarea are efecte negative în procesul construcției cooperării și **fiecare deschidere, sistem sau variantă prezintă probleme specifice legate de măsurile legate de activizarea tuturor figurilor, care sînt cu atît mai puternice cu cît sînt mai mobile și cu o rază mai mare de acțiune.**

b2. Stînjenirea

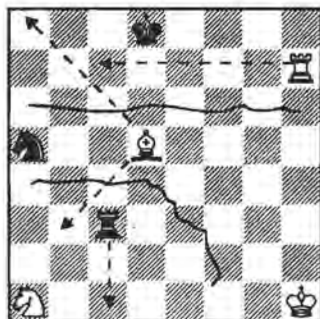
Cu toate că acest mod de a împiedica deplasarea și activitatea figurilor adverse este cunoscut încă din vremea lui Steinitz, și enumerat de Capablanca în principiile de final, stînjenirea trece printr-o a doua tinerețe, odată cu extinderea utilizării acestui procedeu în toate fazele partidei, ca factor activ al procesului cooperării strategice.

Prin manifestarea relației de atac a figurilor proprii asupra cîmpurilor din tabăra adversă, se urmărește pasivizarea, scoaterea temporară sau definitivă din joc a unor figuri adverse, împiedicarea deplasării și accesului acestor figuri pentru acțiuni active.

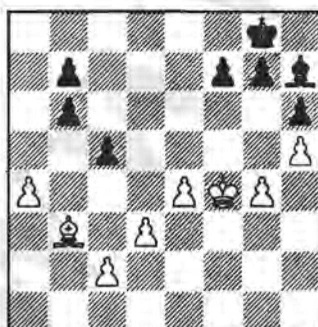
Stînjenirea se manifestă sub multiple forme, de la stînjenirea simplă a

deplasării pînă la formele cele mai complexe de profilactică şi ca procedeu general de stînjenire a cooperării figurilor adverse. Astfel în deplasarea lor pionii se pot stînjeni reciproc în deplasare prin blocare (e4 e5; d4 d5).

Figurile cu „bătaie lungă" (D,T,N) efectuează stînjeniri eficiente în tabăra adversă.



Sînt prezentate stînjeniri maxime ale figurilor adverse, efectuate cu „bătaie lungă" prin procedeul denumit „tăiere"; ♔d8, ♘a5, ♘a1 sînt stînjeniţi total în deplasarea lor. Acţiunea de atac a pionilor asupra cîmpurilor pot conduce la completa pasivizare a figurilor adverse ca în exemplul, unde ♗h7 este practic inactiv, neputînd interveni în joc,



în timp ce nebunul din b3, plasat în faţa pionilor, are mare libertate de manevră, putînd ataca pionul b7.

În concepţia modernă a „artei de a muta pionii" eliminarea cît mai rapidă, a limitării acţiunii propriilor figuri şi în acelaşi timp a stînjenirii activităţii figurilor adverse sînt obiective de primă importanţă. Semnificative sînt comentariile marelui maestru Anatolii Karpov: **A.Karpov - W. Uhlmann,** 1973.



1.g4! („Asemenea mutări îmi produc cea mai mare satisfacţie: albul reuşeşte să privească în perspectivă. În viitorul apropiat se prevede trecerea într-un final de piese grele în prezenţa nebunilor de cîmpuri albe. Mobilitatea ♗e4 este limitată de prezenţa pionului d5, şi acum şi pionul din g4 îl **stînjeneşte.** Puteţi face observaţia că şi eu îmi plasez pionii pe culoarea nebunului propriu. Într-adevăr aşa este, dar nebunul meu acţionează pe alte diagonale!") **1... C:d4** (h6 sau ♖ac8 erau mutări mai bune) **2.D:d4 D:d4 3.c:d4 ♖ac8 4.f3 ♗g6** („Şi astfel, nebunul este „împins" la marginea tablei, controlînd o singură diagonală, care nu va juca nici un rol în lupta ce urmează"). **5.♖e7 b6 6.♖ae1 h6 7.♖b7!**

♖d6 (7... ♖c2 8.♖e2 T:e2 9.N:e2 ♖d6 10.♔f2) **8.T1e7 h5** (Chiar după 8... ♖c2 9.♖b8+ ♔h7 10.♖ee8 ♖c1+ 11.♔h2 ♗b1 12.♖h8+ ♔g6 13.♖hd8 T:d8 14.T:d8 ♗a2 15.♖d6+! f6 16.♗d3+ ♔f7 17.T:b6 ♖d1 18.♖b7+ albul deține avantaj) **9.g:h5 N:h5 10.g4! ♗g6 11.f4** (Această slăbire a poziției nu poate fi exploatată datorită limitării ♖d6) **11... ♖c1+ 12.♔f2 ♖c2+ 13.♔e3 ♗e4** (13... ♖e6+ 14.T:e6 f:e6 15.T:b6) **14.T:f7 ♖g6 15.g5!** (Stînjenește mobilitatea ♖g6) **15... ♔h7 16.♖fe7!** În fața amenințării ♗e8! nu există apărare. În această poziție se observă marea diferență între ♗e8 care participă decisiv la atac și ♗e4 cu rol de spectator. Și calul poate fi victima unei continue stînjeniri și pasivizări care poate avea grave consecințe în construcția și inițerea ori-căror acțiuni agresive.

A.Karpov - V.Smîslov, (1972)

1.d5! ♘a7?! (1... ♘b4 2.♗f1



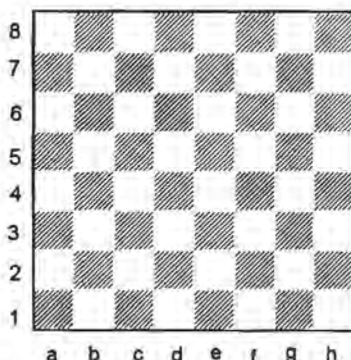
a5 3.a3 ♘a6 sau 1... ♘b8 oricum par soluții mai bune) **2.a4!** (Împiedică activizarea 2... b5 sau 2... ♗d7 și 3... ♘b5) **2... ♗d7 3.a5! ♖e8** (După 3... b5 4.a:b6 ♕:b6 5.♖:a6!, sau după 3... ♘b5 4.♘a4 calul ajunge la b6, iar cel negru va fi gonit prin c4!) **4.♗f1 h6** (4... ♘b5 5.♘e4) **5.♗f4 ♗f8 6.♖:e8** (Simplificările sînt favorabile albului întrucît orice schimb scoate în evidență diferența de mobilitate și activitate a figurilor ce rămîn pe tablă.) **6... ♕:e8 7.♗h2 ♕d8 8.♘d2 ♕c7 9.♘de4 ♘:e4 10.♘:e4 ♗f5 11.♘d2 ♖e8 12.c3 ♕d8 13.♕b3 ♕d7 14.c4 ♘c8 15.g4** (În condițiile în care calul negru este pasivizat pe flancul damei se impun acțiuni pe flancul regelui unde albul dispune de forțe superioare.) **15... ♗h7 16.♗d3 ♗:d3 17.♕:d3 g6 18.♖b1 ♗g7 19.b4 c:b4 20.♖:b4 ♕c7 21.♘b3 ♗e5 22.♗:e5 ♖:e5 23.♕d4 g5 24.♔g2 ♕e7 25.♘d2 ♖e1 26.♖b3 ♖e2 27.♔f3! ♖e5 28.♖e3 f6 29.♘e4 ♔g7 30. ♔g2!** Tehnica lui Karpov este ireproșabilă; cu răbdare, profitînd de inactivitatea ♘c8, el a obținut maximum de activitate pentru ♘e4, ♖e3, ♕d4; amenințarea ♘g3 obligă pe negru la **30... ♕c7 31.♖f3!** (Atacul dublu) **31... b5 32.a:b6!** și negrul a cedat deoarece după 32....♘:b6 urmează 33.♘:f6! cu amenințarea brutală 34.♘e8!.

Din aceste exemple putem constata că stînjenirea figurilor adverse este o armă la fel de periculoasă ca și atacul, sau apărarea și contraatacul, și folosirea acestul tip de relație de interacțiune creează de

regulă premizele unei inițiative de lungă durată.

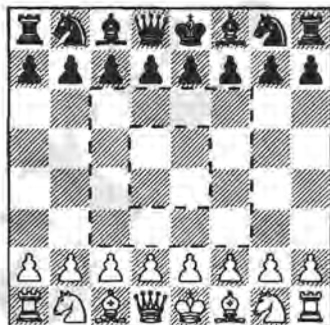
Spațiul și timpul factori determinanți în procesul dinamic al desfășurării partidei de șah

Să nu trecem prea ușor peste notațiile pe linii și coloane din diagrama întîlnită de altfel în orice



manual, reprezentînd spațiul desfășurării oricărei partide de șah. Acest spațiu este compus din 64 de pătrate denumite cîmpuri, albe și negre. În mod curent utilizăm denumirea de **coloană** pentru cele opt cîmpuri pe verticală (coloana a,b,c,d,e,f,g și h) și de linii pentru cele opt cîmpuri orizontale (linia 1,2,3,4,5,6,7 sau linia 8). În spațiul geometric al tablei de șah există diagonale care pot fi principale, cele mari de la a1 la h8 și de la h1 la a8, și secundare, cele scurte, în număr de 12, de cîte 2,3,4,5,6 sau 7 cîmpuri albe sau negre. De fapt, această „rețea" de cîmpuri albe și negre, reprezintă tot atîtea căi de acces sau posibile trasee de deplasare ale figurilor albe și negre, în lupta acerbă care se desfășoară, pe tabla de șah, încă de la primele mutări, pentru a cuceri spațiu. Ce înseamnă a cuceri spațiu și care sînt factorii determinanți de care depinde lărgirea spațiului de acțiune a pieselor proprii?

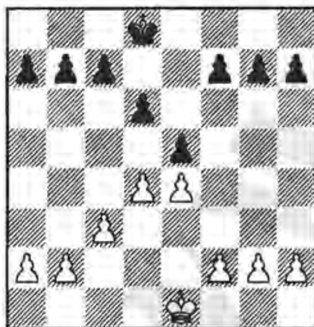
Să privim cu atenție, din nou, o



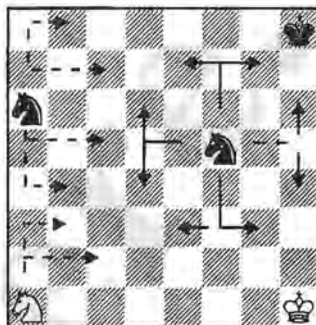
tablă de șah, cu piesele aranjate în poziția inițială. Piesele albe ocupă liniile întîia și a doua, controlînd prin cîte două sau trei relații de atac toate cîmpurile liniei a treia. De asemenea, negrul ocupă cu piesele sale liniile a șaptea și a opta, controlînd prin aceleași relații de atac cîmpurile liniei a șasea. Liniile a patra și a cincea reprezintă, deocamdată, o zonă neutră. Se poate afirma că obiectivul principal al luptei strategice în deschidere și apoi în jocul de mijloc îl constituie tocmai ocuparea acestei zone neutre sau controlul asupra unui număr cît mai mare de cîmpuri ale acestui spațiu. În mod deosebit interesează acel spațiu și acele cîmpuri care formează **centrul restrîns** - d4, e4, d5, e5 și **centrul extins** c3, d3, e3, f3, c4, d4, e4, f4, c5, d5, e5, f5, c6, d6, e6 și f6. Vom defini **spațiul ca totalitatea cîmpurilor ocupate sau**

controlate, prin relații de atac, de către toate figurile proprii. Este momentul să reținem că orice cucerire de spațiu, de către una din părți, conduce automat la o restrîngere de spațiu pentru partea adversă cu toate consecințele ce le implică o astfel de reducere a spațiului. Un rol deosebit de important în cucerirea spațiului îl are configurația de pioni.

În lucrarea sa „**Probleme ale teoriei contemporane**", V. A. Alatorțev ne dă un exemplu tipic de poziție a pionilor, poziție care poate surveni din multe deschideri. În această configurație de pioni, albul deține superioritatea care îi acordă de regulă un mic avantaj pozițional. În timp ce albul, prin relația de atac, controlează cîmpurile c5, d5, e5 și f5 negrul atacă doar cîmpurile c5, d4 și f4.



Un rol important în cucerirea spațiului îl deține dispunerea activă și armonioasă a figurilor. Apare astfel necesitatea centralizării figurilor pentru a le putea utiliza întreaga lor forță. Maxima lui S.Tarrasch „un cal la marginea tablei este o rușine" are la bază tocmai principiul centralizării figurilor.



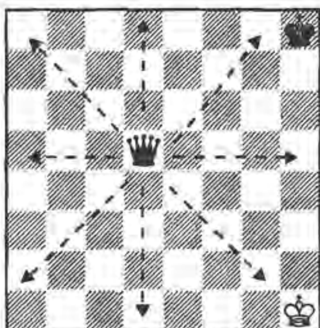
În timp ce un cal centralizat la f5 controlează o rozetă de opt cîmpuri, un cal la a1 controlează două cîmpuri, iar un cal la a6 controlează patru cîmpuri.

Chiar în cazul centralizării ideale nu toate figurile au aceeași forță.

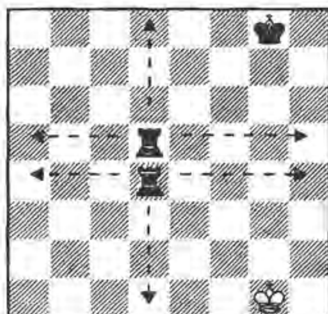
Astfel, Steinitz menționează diferența de activitate ale diverselor figuri, cu valori echivalente, în poziții optime de centralizare.

O damă centralizată la d5 ocupă și controlează prin relații de atac un număr de 27 cîmpuri, în timp ce două turnuri situate la d4 și d5 ocupă și controlează 22 de

1 Vom utiliza termenul de configurație de pioni pentru lanțuri de pioni mobili și termenul de structură de pioni în cazul lanțurilor de pioni a căror formă este determinată prin poziții fixate, greu de modificat



cîmpuri. Aceste figuri capătă datorită zonei mari de activitate posibilitatea de a colabora de la distanță cu alte figuri în atac.

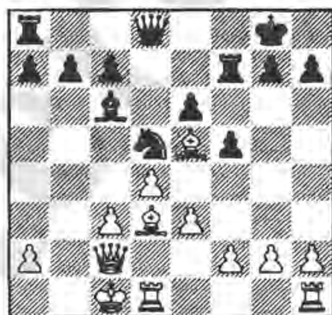


Aceste constatări generale asupra spațiului pe care-l controlează sau îl ocupă unele figuri nu trebuie privite dogmatic.

Se cuvin unele precizări. Este posibil ca un cal la marginea tablei, care are obiective concrete de atac, să fie mai puternic decît unul supracentralizat, care însă, se află temporar în afară de joc, necooperînd cu alte figuri. Această precizare este valabilă pentru oricare dintre figuri, inclusiv pentru damă, figura cea mai puternică de pe tabla de șah.

Avantajele centralizării figurilor trebuie corelate numai și numai cu posibilitatea acestora de a interveni rapid și oportun în orice zonă a tablei. Cu alte cuvinte, centralizarea figurilor este eficientă atunci cînd atacul atinge obiective concrete în tabăra adversă care necesită apărare.

Un exemplu edificator, întîlnit în manualele de șah este cel din partida Teichman - Cigorin. În această



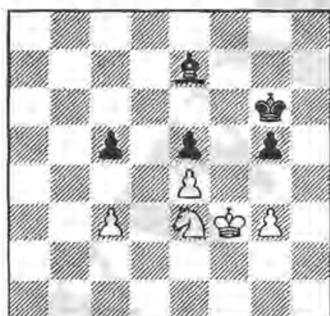
poziție negrul a jucat **15... b5!** și partida a continuat astfel: **16.♖hg1 ♕e7 17.♖df1 ♕a3+ 18.♔d2 b4! 19.c4 ♗a4!** cu atac puternic pentru negru. Nebunul albului din e5 este practic în afară de joc și negrul atacă practic cu o figură în plus, ♗e5 neparticipînd la apărare, și fără nici un rol în atac. Și dacă activizarea rapidă a figurilor prin centralizare este obiectivul principal urmărit în construcția atacului stânjenirea figurilor adverse este arma principală în construcția apărării în perspectiva contaatacului.

Cîmpul și punctul

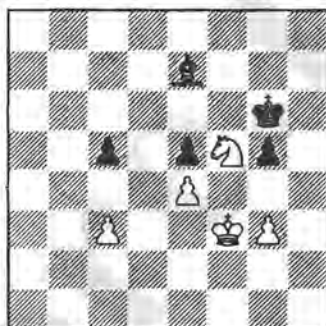
În procesul dinamic al desfășurării unei partide de șah, în lupta pentru cucerirea de spațiu, respectiv pentru lărgirea razei de acțiune a figurilor, toate cele 64 de cîmpuri ale tablei de șah trebuiesc privite ca posibile trambuline în mersul coordonat al figurilor în vederea atingerii unor obiective precise. Pe tabla de șah fiecare cîmp poate fi deci liber sau ocupat de o figură. Un cîmp ocupat de o figură este denumit în terminologia șahistă **punct**. Prin avansarea și schimburile de pioni, prin acțiunea celorlalte figuri, pe tabla de șah apar cîmpuri tari și cîmpuri slabe, atît în tabăra proprie cît și în cea a adversarului.

Prin **cîmpuri tari** înțelegem acele cîmpuri pe care pot fi plasate diferite figuri, fără ca acestea să poată fi atacate de pionii adverși.

În această poziție, cîmpurile c4, d5, f5 și g4 sînt cîmpuri tari pentru alb,



respectiv cîmpuri slabe pentru negru. Albul are un mare avantaj pozițional putînd folosi aceste cîmpuri pentru accesul regelui și calului spre atacarea poziției cu slăbiciuni a adversarului. În



poziția următoare **punctul f5** a devenit un punct tare pentru alb și, în același timp, este un punct slab pentru negru. Calul plasat la f5 transformă acest cîmp într-un punct deja cucerit, ceea ce permite calului să-și creeze noi relații de atac asupra cîmpurilor d6, e7, g7 și h6. Orice punct deja cucerit trebuie folosit ca un izvor de energie în dezvoltarea atacului. Un asemenea punct tare se numește **punct de sprijin** (sau „forpost").



Holmov-Panov, Vilnius - 1953 Puternicul cal din e7 avînd o zonă largă de acțiune (controlează cîmpurile din tabăra adversă: g8, g6, f5, d5, c6, c8), contribuie decisiv în atac. **33.♗:h7! ♗e8** (33... ♔:h7? 34.♕h5#) **34.♕f8+ ♔:h7 35.♕g8+ ♔h6 36.♕h8+ ♔g5 37.♕:g7+ ♔f4 38.♕g3+ ♔e4 39.♕e3#.** În această privință, fostul campion mondial Emanuel Lasker scria: „**Dacă reușim să plasăm într-un punct tare o figură cu rază mare de acțiune lupta este pe jumătate decisă în favoarea noastră**".

Punctul se deosebește calitativ de cîmp. Cîmpul nu poate ataca sau apăra poziția, el poate fi numai folosit pentru aceasta. Punctul , în schimb, deține un potențial mare de atac manifestat de figurile plasate pe respectivul cîmp. În cadrul relației de atac „energia potențială" a punctului se va transforma în „energie cinetică" a figurii. În afară de cîmpuri tari sau slabe pot să apară complexe de cîmpuri tari sau slabe (albe sau negre), diagonale tari sau slabe, linii și coloane tari sau slabe. Priceperea de a crea cîmpuri slabe în tabăra adversă, de a le transforma în puncte tari pentru figurile proprii, de a cîștiga spațiu reprezintă o adevărată artă în conducerea unei partide.

În această artă, un factor de mare importanță îl reprezintă timpul. Înainte de a intra însă în prezentarea acestui factor deosebit de important într-o partidă de șah, să enumerăm cîteva principii stabilite pe baza practicii legate de factorii timp și viteză:

- în deschidere se vor face două, maximum trei mutări de pion; .

- dezvoltați rapid mai întîi caii, nebunii, faceți rocada și legătura între turnuri;

- nu mutați de două ori aceeași piesă în deschidere;

- în final importanța fiecărei mutări crește.

Sînt cîteva din principiile jocului de șah pe care le-am ales pentru a pune în evidență importanța factorului **timp** în conducerea unitară a partidei. Aceste principii, de regulă, trebuie respectate cu strictețe, abaterile pot conduce la consecințe grave.

Respectul deosebit față de mutare, în toate fazele partidei, în sensul utilizării ei eficiente, în procesul construcției cooperării dintre figuri, folosind amenințarea și atacul cu **realizări maxime în număr minim de mutări**, bazate pe calculul concret și exact, este calea sigură de progres a tinerilor jucători.

În lucrarea sa **„Tactica și strategia jocului de șah"**, A.S.Volciok insistă asupra rolului primordial al componentei timp în tactica jocului de șah. **„Factorul timp într-o acțiune se măsoară prin numărul de mutări necesare realizării unui scop propus"**. Este lesne de înțeles că dacă adversarul ne amenință cu mat în două mutări noi nu vom continua cu o mutare prin care să amenințăm un mat în trei mutări. Dreptul la mutare trebuie înțeles, deci, ca o posibilitate de a efectua primul amenințări eficiente, într-un timp cît mai scurt și în număr minim de mutări. Alegerea celor mai scurte trasee, cîștigurile de tempo și realizarea

cooperării între figuri au la bază tocmai economia maximă de mutări, eficiența lor.

Studiind partidele marilor maeștri avem uneori impresia că, de exemplu, piesele lui Morphy, Cigorin, Tal, Keres, Kasparov „merg parcă mai repede", piesele lui Botvinik, Fischer, Capablanca, Karpov „merg mai încet dar sigur", presînd ca un buldozer, piesele lui Bronstein, Ljubojevici sar surprinzător sfidînd parcă regulile șahului. Practic, toți acești mari maeștri au ajuns la arta de a folosi ideal, conform temperamentului și stilului lor, în procesul dinamic al dezvoltării partidei, relațiile elementare de interacțiune, acumularea rapidă de forță în figuri, coordonarea acțiunilor acestor relații în atingerea unor obiective concrete, folosind fiecare slăbiciune și greșeală a adversarului.

De fapt, mutarea (tempoul) trebuie înțeleasă numai în sensul ei operativ, de a realiza, în fiecare moment, ceva concret. „Mai bine o mutare proastă, care să conțină o idee, decît o mutare care să nu aducă nimic nou în poziție" spunea Emanuel Lasker. În fiecare fază a partidei dreptul la mutare trebuie utilizat **constructiv**, concret, în funcție de situația de pe tablă la un moment dat.

În faza începutului de partidă (deschiderea) obiectivul principal îl constituie „mobilizarea" (dezvoltarea) rapidă a figurilor pe cîmpuri cît mai active, în vederea creării unui cît mai mare număr de relații de atac, pentru coordonarea lor în faza imediat următoare a partidei. În această primă fază a partidei (ca și în ultima - finalul) fiecare mutare este extrem de „scumpă" și prea multe mutări de pion, mutarea unei figuri de mai multe ori (fără rost) ca și mobilizarea nearmonioasă se plătesc foarte scump, pînă la pierderea partidei. Cîteva exemple:

Apărarea scandinavă (B01)
P.Morphy - A.Anderssen (1858)

1.e4 d5 2.e:d5 ♛:d5 3.♘c3 ♛a5 4.d4 e5?! (În așa-numita deschidere Scandinavă, Anderssen deschide prea repede jocul, după ce a dezvoltat prematur dama, permițînd dezvoltarea cu tempo a ♘b1) **5.d:e5!** (Și 5.♘f3 ar fi fost o mutare bună) **5... ♛:e5+ 6.♗e2 ♗b4 7.♘f3!** (După numai 7 mutări albul a dezvoltat trei figuri) **7... ♗:c3+ 8.b:c3 ♛:c3+**



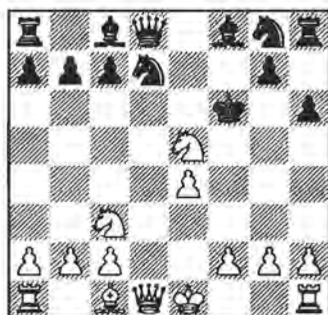
9.♗d2 ♛c5 10.♖b1! Morphy a fost primul mare jucător care a pus în practică principiul dezvoltării rapide. Cu prețul unui pion sacrificat, el are un mare avantaj de dezvoltare; perechea de nebuni în poziție deschisă și coloane deschise pentru turnuri. **10... ♘c6 11.0-0 ♘f6 12.♗f4** (Unii comentatori din timpurile noastre recomandă 12.♖b5 ♛d6 13.♖e1) **12... 0-0 13.♗:c7 ♘d4 14.♛:d4 ♛:c7**

15.♗d3 ♗g4 16.♘g5 ♖fd8 17.♕b4 ♗c8 18.♖fe1 a5 19.♕e7! ♕:e7 20.♖:e7 ♘d5 21.♗:h7+ ♔h8 22.T:f7 ♘c3 23.♖e1 ♘:a2 24.♖f4 ♖a6 25.♗d3 și Anderssen a cedat.

Apărarea Philidor (C41)

Vasiukov - G.Lebedev (1960)

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘d7 4.♗c4 h6?? (Asemenea mutări, tipice pierderi de timp, trebuie rapid sancționate) **5.d:e5 d:e5** (5... ♘:e5? 6.♘:e5 d:e5 7.♗:f7+) **6.♗:f7+ ♔:f7 7.♘:e5+! ♔f6 8.♘c3!!**. Profitînd de mutarea slabă 4...h6??, albul a



sacrificat o piesă pentru doi pioni, iar acum și a doua piesă, pentru a atrage regele negru sub focul atacului figurilor sale. **8... ♔:e5** (Un curaj, legat de mari riscuri, dar, de fapt, nu este nimic de făcut) **9.♕h5+ g5 10.♗:g5!** (O a treia piesă pe care albul o sacrifică. De data aceasta pentru a aduce turnul în joc, cu tempo) **10... h:g5** (Dacă 10... ♕:g5 11.f4+ dublă lovitură ♔:f4 12.0-0+ ♔e5 13.♖f5+) **11.f4+ ♔e6 12.f5+ ♔e7 13.♘d5+ ♔d6 14.♕:h8** (În plin atac, albul „ culege" și ceva material) **♘gf6 15.0-0-0 ♔c6 16.♖he1 b6 17.♘b4+ ♗:b4 18.♕:d8 ♗b7 19.♖:d7! ♘:d7 20.♕:g5 ♗:e1 21.♕e3 ♗h4 22.♕h6+ ♗f6 23.e5! ♖f8 24.e:f6 ♖:f6 25.♕f4 ♗c8 26.g4 ♘c5 27.b4 ♘b7 28.♕e4+ ♔d7 29.♕d4+ ♖d6 30.♕g7+ ♔c6 31.f6 ♘d8 32.f7 ♘:f7 33.♕:f7** și negrul a cedat. Această partidă s-a terminat în 33 mutări, dintre care 30 de lovituri tactice consecutive, nelăsînd adversarului nici un moment de liniște, lovituri care au constat din atacuri simple, atacuri duble, duble lovituri, toate într-o succesiune rapidă, de fapt ca o consecință a mutării 4... h6??

Deschiderea Ponziani (C44)

M.Pavlov - J.Haik. Istres, 1976

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.c3 f5?! 4.d4 f:e4 5.♘:e5 ♘f6 6.♗g5! (La atacul de flanc 3... f5?!, reacția normală a albului a fost contraatacul în centru printr-o dezvoltare cu tempo, amenințare de gradul al II-lea asupra pionului din e4) **6... d6 7.♘:c6 b:c6 8.♘d2 d5 9.f3!** (Centrul negrului începe să se clatine) **9... ♖b8?** (Trebuia 9... e:f3) **10.f:e4 d:e4 11.♗c4 h6? 12.♗:f6 ♕:f6 13.♘:e4 ♕h4+ 14.♘g3 ♖:b2 15.0-0 ♗d6 16.♕f3**. În



timp ce albul și-a mobilizat, cu fiecare mutare, toate forțele, îndreptate asupra regelui negru, aflat în centru, piesele negrului par „aruncate" pe tablă, într-o

totală lipsă de armonie. **16... ♔d8** (Tristă necesitate; dacă 16... ♖f8, urmează 17.♖ae1+ ♔d8 18.♕:f8+ ♗:f8 19.♖:f8+ ♔d7 20.♗e6+ ♔e7 21.♘f5+ cu dublă lovitură care recîștigă dama) **17.♖ae1! ♗b7 18.♗e6!** (Regele este reținut în centru, prin relația de stînjenire pe care o exercită ♗e6) **18... c5 19.d5! ♗a6 20.♕f7!** (Contraatac) **♕e7 21.♕:e7+** (Și după schimbul damelor atacul este foarte puternic)**21... ♗:e7 22.♖f7! ♗b5 23.♘f5 ♗f6 24.d6! c:d6 25.♖d1! ♗g5? 26.♖:d6+ ♔e8 27.♘:g7♖.** În timp ce aproape toate mutările albului au constituit atacuri cu tempo (♗g5, f3, f:e4, ♗c4, ♘e4, ♖ae1, ♕f7, ♖f7, ♘f5, d6, ♖d1 etc.), mutările negrului au dus la dispersarea pieselor pe cîmpuri și poziții ineficiente, deznodămîntul nelăsîndu-se mult așteptat.

Cu cît caracterul fazei de deschidere este mai „tăios", (cu funcționarea mai rapidă a relațiilor de interacțiune), cu atît valoarea mutării are o mai mare importanță (și „o ocazie scăpată nu se mai întoarce niciodată").

Să analizăm această poziție care a survenit în partida Winaver - Cigorin. Ambele părți au jucat activ.

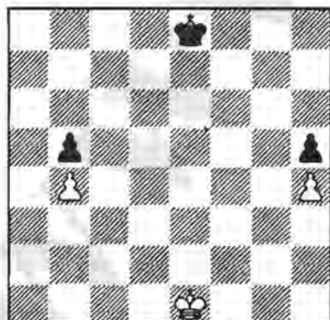


Albul dispune de un triplu atac asupra cîmpului g7 (atac dublu prin relația ♗b2---♕c3 și cu turnul pe coloana „g"), calul centralizat la e4 amenință ♘f6+, iar pionul f3 este apărat tactic (22... ♕:f3+ 23.♕:f3 ♖:f3 24.♖:g7+ urmat de ♖:d7). Negrul atacă pe coloana „f", avînd o pereche de nebuni care atacă pe diagonalele b6---f2 și d7---h3. Poziția damei din h5 este activă. Totuși, slăbiciunea cîmpului f3 este mai puțin importantă decît atacul la g7 ? Să vedem ce a urmat: **22... ♗d4! 23.♕:d4** (La orice mutare a damei din c3, urmează N:b2 și ♕:f3+) **23... ♕:f3+ 24.♖g2 ♗h3!** (Creează atacul dublu la g2) **25.♖ag1 ♖e8!!** Mutare care decide practic partida. De fapt, pînă la această mutare, totul se încadrează în îndrumările lui Capablanca, pentru jocul de mijloc: - **„Un atac odată început trebuie dus pînă la sfîrșit, cu prețul oricăror sacrificii de material!"; - „Pentru ca un atac să aibă șansă de reușită, trebuie ca toate forțele să participe la atacul respectiv!"**

Să analizăm din nou legăturile existente pe tablă. Dublă lovitură a negrului asupra turnului din g2 prin ♕f3 și ♗h3. Atac dublu asupra calului din e4 cu ♕f3 și ♖e8, care nu poate fi apărat prin nici unul din procedeele cunoscute. Deplasarea calului nu este posibilă deoarece: 26.♘d2? sau oriunde urmează ♗:g2+ 27.♖:g2 ♖e1 cu mat (Se observă slăbiciunea liniei 1). Susținerea calului din e4 cu ♖e1 permite ♕:g2♖, iar protecție nu există. Rămîne numai atacul. **26.♕c3 ♗:g2+ 27.♖:g2 ♖:e4 28.♕:f3 ♖e1+** și albul a cedat, deoarece după 28.♖g1 ♖:g1+ 29.♔:g1 ♖:f3, partida

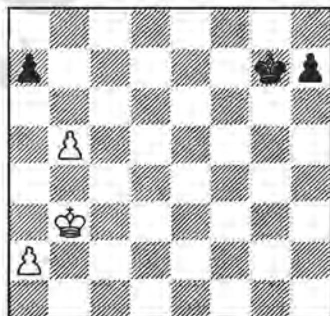
nu mai are istoric. Reîntorcîndu-ne la poziția inițială, vom constata că ar fi fost suficientă o mutare de apărare de genul ♕h6, ca albul să obțină o puternică inițiativă prin 23.♖g3 urmată de 24.♖ag1 și 25.♖:g7. De fapt mutarea 22... ♗d4! este o reacție de apărare cunoscută - contraatacul (la atacul cîmpului g7) care în același timp îndepărtează dama albă de la apărarea punctului critic f3.

Primul principiu de final enunțat de Capablanca este următorul: **„În final importanța mutării crește!"** Am auzit cu toții afirmații de genul: „am pierdut finalul la o mutare", ca și cînd cel care se plînge ar fi fost foarte aproape de remiză. Complet fals, întrucît în final fiecare mutare este decisivă. De multe ori soarta unui final de partidă depinde de o mutare de centralizare a regelui efectuată înaintea adversarului (de regulă, în finaluri de pioni, regele care trece de jumătatea tablei cîștigă) sau de transformarea cu o mutare înainte a unui pion în damă. În practica marilor maeștri, de obicei intrarea în finaluri cîștigate este dinainte calculată. Intrarea într-un astfel de final poate fi



ușor calculată. Cel care este la mutare cîștigă (în finalurile unde, în general, mutările sînt forțate, calculul poate fi precis și lung). La prima vedere se pare că partida este remiză. Și totuși: **1.♔e2! ♔e7! 2.♔e3! ♔e6 3.♔e4! ♔d6 4.♔d4** sau **3... ♔f6 4.♔f4** și regele pătrunde la unul din pioni cîștigînd partida. Iar dacă negrul este la mutare: 1... **♔e7 2.♔e2 ♔e6 3.♔e3 ♔e5 4.♔d3 ♔d5** sau **4.♔f3 ♔f5**. În toate cazurile, „opoziția", procedeu tipic al relației de stînjenire a posibilităților de deplasare ale regelui advers, conduce la cîștig pentru cel care o obține.

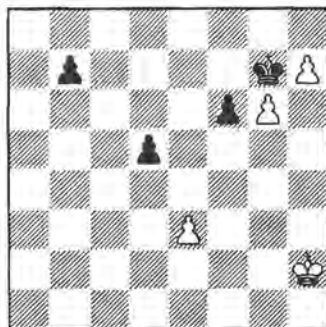
Avem în față exemplul clasic al lui Capablanca în care cîștigă jucătorul care este la mutare. Dacă albul



este la mutare cîștigă astfel: **1.a4! h5 2.a5 h4 3.b6 a:b6 4.a6!** (Nu ar fi corect 4.a:b6 deoarece ar urma 4... h3 5.b7 h2 6.b8♕ h1♕ și remiză) **4...h3 5.a7 h2 6.a8♕** și albul cîștigă, deoarece cîmpul h1 este controlat. În cazul cînd negrul ar muta primul, el ar cîștiga astfel: **1...h5 2.a4 h4 3.a5 h3 4.b6 a:b6 5.a:b6** (Dacă albul joacă 5.a6 negrul cîștigă cu 5...h2 6.a7 h1♕ și cîmpul a8 este controlat) **5...h2**

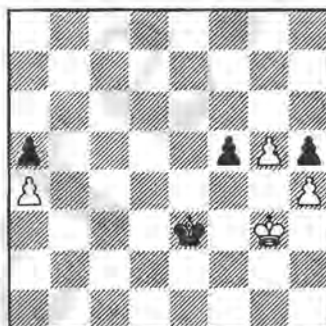
6.b7 h1♕ 7.b8♕ ♕b1+ 8.♔oriunde ♕:b8 și cîștigă.

Un alt exemplu este studiul lui Grigoriev, 1932.



Albul la mutare cîștigă valorificînd forța pionului său din h7, în felul următor: **1.e4!** (O mutare elegantă și în același timp subtilă, care are la bază evitarea unei variante e remiză pentru negru, astfel: 1.♔g3 b5 2.♔f4 b4 3.♔f5 b3 4.♔e6 b2 5.h8♕+ R:h8 6.♔f7 b1♕ 7.g7+ ♔h7 8.g8♕+ ♔h6 și acum dama din b1 parează mutarea albului ♕g6♖. **1... d:e4** (Dacă negrul ar juca 1... d4, atunci continuarea ar fi 2.♔g3 b5. Ar fi greșit 2... d3? deoarece ar urma 3.♔f2! b5 4.♔e3 b4 5.♕:d3 b3 6.♔c3 și regele alb capturează și pe cel de al doilea pion, 3.♔f4 b4 4.♔f5 b3 5.♔e6 b2 6.h8♕ ♔:h8 6.♔f7 b1♕ 8.g7+ ♔h7 9.g8♕+ ♔h6 10.♕g6♖) **2.♔g3 b5 3.♔f4 e3** (Sau 3... b4 4.♔f5! și albul cîștigă prin varianta menționată mai sus) **4.♔:e3 b4** (Dacă 4...f5 urmează 5.♔f4 b4 5.♔e5) **5.♔d4 f5** (Dacă 5...b3 6.♔c3 cu cîștigul celui de al doilea pion) **6.♔e5!** cu cîștig, întrucît pionul negru din f5 blochează din nou diagonala b1-h7 prin varianta 6...b3 7.♔e6 b2 8.h8♕+ ș.a.m.d. Poziția de mai sus este cîștigată datorită mobilități superioare a regelui alb, față de cea a regelui negru care trebuie să controleze cîmpul h8, precum și datorită pionilor din h7 și g6 foarte avansați.

Un exemplu clasic de superficialitate în tratarea mutării este amintit de către Grigoriev, referitor la partida Coll - Grünfeld, Karlovi Vary (1929). Partida a continuat cu



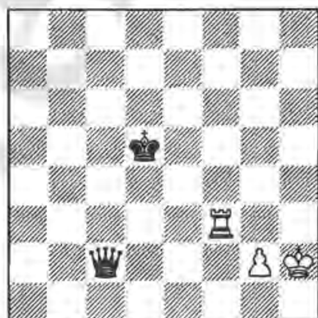
1.g6 f4+ 2.♔g2 ♔e2 (Se amenință 3.♔f1) **3.g7 f3+ 4.♔h2?? f2 5.g8♕ f1♕ 6.♕c4+ ♔e1 7.♕:f1 ♕:f1 8.♔g3 ♔e2 9.♔f4** și negrul a cedat. În primul rînd, albul ar fi cîștigat imediat dacă, în locul mutării 4.♔h2?? ar fi jucat 4.♔g3 f2 5.g8♕ f1♕ 6.♕c4+ ♔e1 7.♕:f1+ ♕:f1 8.♔f4 ♔e2 9.♔g5 urmat de 10.R:h5 și pionul „h" nu mai poate fi oprit. Dar, dacă privim mai cu atenție poziția în care negru a cedat, vom vedea că el ar fi putut obține remiză, astfel: după 9.♔f4 era necesar 9... ♔d3 10.♔g5 ♔e4 11.♔:h5 ♔f5 12.♔h6 ♔f6 13.h5 ♔f7 14.♔g5 (14.♔h7 ♔f6!) 14... ♔g7 15.♔f5 ♔h6 16.♔e5 ♔:h5 17.♔d5 ♔g6 18.♔c5 ♔f7 19.♔b5 ♔e7 20.♔:a5 ♔d8 21.♔b6 ♔c8 și negrul ajunge la timp pe cîmpul 8, sau după 22.♔a7 ar urma 22... ♔c7! și negrul obține remiza.

COOPERAREA FIGURILOR

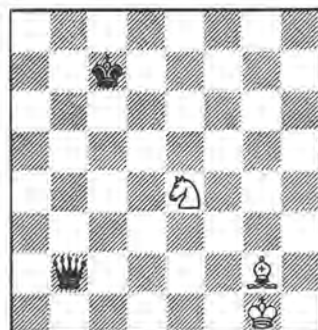
Problema **cooperării figurilor,** „alfa și omega" conținutului partidei de șah, (după afirmația marelui maestru sovietic I.Averbach), a preocupat, de mult, pe marii teoreticieni și practicieni. J.R. Capablanca, a fost primul care a sesizat importanța acțiunii coordonate a figurilor și care a aplicat-o magistral în practică. De acest important principiu de bază s-a ocupat și fostul campion mondial Emanuel Lasker, în lucrarea sa **„Manualul jocului de șah"** apărută în anul 1937. După părerea lui Lasker, în principiul cooperării forțelor coordonarea activității tuturor figurilor are o mare importanță. O figură inactivă trebuie adusă, la timp, în focul luptei de pe tabla de șah, pentru ca, împreună cu celelalte figuri, să ia parte la rezolvarea problemelor existente și să creeze eventual noi amenințări. Dacă o figură intră în atenția adversarului creînd premizele unor amenințări ea cîștigă în valoare și merită să fie, rapid, ajutată de alte figuri.

Pe lîngă **valoarea relativă a figurilor există și valoarea acțiunii lor coordonate, iar în șah acest fapt este evident.** Și chiar valoarea acelorași figuri poate diferi mult, în funcție de modul cum se acționează și de gradul de participare la diferite acțiuni pe parcursul unei partide. Există și unele poziții care parcă sfidează legile echilibrului material. Pare ciudat, cunoscută fiind diferența enormă de valoare între damă pe de o parte și turn și pion pe de altă parte sau între damă și două figuri ușoare, în nici una din pozițiile ce urmează, indiferent cine este la mutare, negrul nu poate cîștiga, dacă albul se apără corect.

În ambele poziții regele negru nu



se poate apropia nicicum de cîmpul g2 pentru a susține dama în realizarea matului. În prima poziție, este



suficient ca regele alb să mute pe cîmpurile g1, h1 și h2 sau turnul pe f3 și h3, pentru ca partida să se termine remiză. Turnul plasat numai la f3 și h3, susținut prin relația de apărare a pionului din g2 (g2--->f3, g2--->h3), stînjenește, prin relația de atac a cîmpurilor a3--->h3, accesul regelui negru. La rîndul său regele alb, apără pionul din g2 (♔g1--->g2,♔h1--->g2, ♔h2--->g2) și face ca orice atac al damei albe, **singură** să fie ineficient. Datorită lipsei posibilității de cooperare a regelui și a damei negre pentru realizarea atacului dublu asupra cîmpului g2, poziția este practic remiză. Aceeași situație o vedem și în diagrama a doua. Relația de susținere ♗g2--->♘e4 fixează calul pe cîmpul respectiv, iar relația de apărare a regelui asupra ♗g2 (♔g1--->♗g2, ♔h1--->♗g2, ♔h2--->♗g2) reduce total eficiența acțiunii damei negre. Regele negru nu se poate apropia de cîmpul g2, datorită relațiilor de atac ale calului din e4 asupra cîmpurilor f2 și g3 (♘e4 --->f2, ♘e4 --- >g3) și ale nebunului asupra cîmpurilor f1-f3-h3 (♗g2 --->f1, ♗g2--->f3, ♗g2--->h3). În acest fel dama nu poate coopera cu regele pentru a realiza un dublu atac asupra cîmpului g2. În nici una din cele două poziții analizate mai sus dama neagră nu poate realiza poziția de zugzwang, care să-l oblige pe alb să părăsească poziția optimă a figurilor.

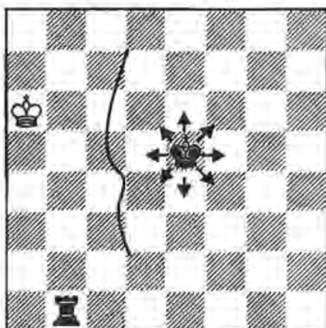
Sfidarea legilor de echilibru material este posibilă datorită cooperării perfecte în apărare a figurilor uneia din părți (evident inferioare ca valoare) în condițiile în care figurile celeilalte părți (superioare valoric) nu pot coopera în atac. Din cele de mai sus se poate desprinde o concluzie deosebit de importantă pentru practica jucătorului de șah și anume: **relațiile generale de echilibru material sînt valabile numai în condiții egale (sau sensibil egale) de cooperare.**

Analiza acestor poziții speciale conduce la precizări cu valoare teoretică și practică: **valoarea acțiunii coordonate a mai multor figuri poate depăși cu mult suma valorilor individuale ale acțiunilor figurilor luate în parte** (Lasker). Aceste exemple ne mai permit și o altă observație simplă: **lipsa de cooperare (sau imposibilitatea realizării ei) a unor forțe evident superioare le poate anula momentan valoarea.**

TOATE MATURILE SE REALIZEAZĂ NUMAI PRIN COOPERARE

Așa cum am mai arătat, nici o piesă, singură, oricît ar fi de puternică, nu poate face mat regelui advers, care la rîndul lui se poate „plimba" pe toată tabla, sau în cel mai bun caz poate fi făcut doar pat. Matul regelui advers se poate realiza numai prin cooperarea relațiilor de interacțiune a două sau mai multe figuri. O caracteristică generală a acestor maturi o reprezintă stînjenirea regelui la marginea tablei (la bandă, cum mai spun jucătorii de șah), coloanele „a" și „h" și liniile întîia și a opta, prin cîștigul de spațiu și stînjenirea permanentă a deplasării regelui advers. Pentru aceste maturi regulamentul prevede efectuarea a maximum 50 de

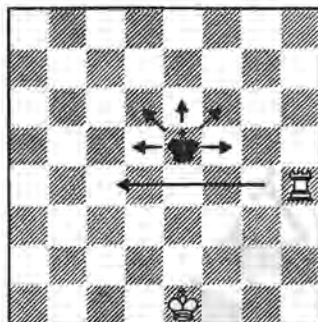
mutări. Un rege advers în centrul tablei la e5 are o mare mobilitate, avînd



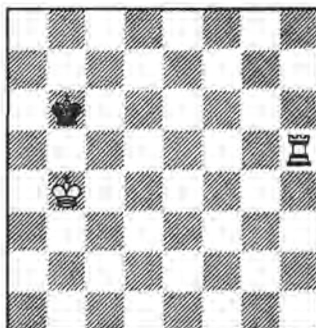
posibilitatea deplasării pe 8 cîmpuri (d4, e4, f4, d5, f5, d6, e6, f6). Reducerea mobilității se obține prin controlarea cîmpurilor posibile de deplasare a regelui advers, folosind acțiunea de atac a figurilor proprii asupra acestor cîmpuri. Un rege la bandă, la a6 are posibilități minime de deplasare, numai două cîmpuri - a5 și a7, turnul advers pe coloana „b" „taie" accesul pe cîmpurile b7,b6,b5. Realizarea tuturor maturilor elementare se bazează pe un plan simplu, care tinde să îndeplinească simultan două obiective: **1.activizarea maximă a figurilor de atac și 2. stînjenirea regelui advers.**

a. Rege și turn contra rege

1.♖h4! (Prin relația de atac a

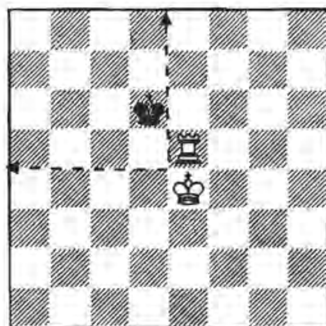


cîmpurilor liniei a patra, regelui negru îi este redusă mobilitatea la cinci cîmpuri) **1... ♔f5 2.♔e2!** (Începe acțiunea de realizare a cooperării) **2... ♔g5 3.♖a4 ♔f5 4.♔e3! ♔g5** (Dacă 4... ♔e5 urmează 5.♖a5+ și albul cîștigă o linie) **5.♔f3 ♔h5 6.♔g3!** (Începe, în mod concret, realizarea cooperării relațiilor de atac ale celor două figuri - rege și turn - în care regele va mai prelua controlul asupra încă trei cîmpuri de acces ale regelui advers) **6... ♔g5 7.♖a5+!** (Manevra tipică de cîștig de spațiu prin cooperare - regele alb controlînd accesul regelui negru pe cîmpurile f4-g4-h4, iar turnul, prin atacarea directă a cîmpurilor f5-g5-h5, reduce refugiul regelui negru doar pe trei cîmpuri f6-g6-h6) **7... ♔f6** (Linie de maximă rezistență, după 7... ♔h6 8.♔g4 ♔g6 9.♖a6+ deci, prin același procedeu, regele negru este „împins" încă o coloană spre bandă) **8.♔f4 ♔e6 9.♖h5! ♔d6** (După 9... ♔f6 10.♖h6+ sau 9... ♔e7 10.♖h6) **10.♔e4 ♔c6 11.♔d4 ♔b6 12.♔c4 ♔a6 13.♔b4 ♔b6**



14.♖h6+ **♔c7 15.♔c5 ♔d7 16.♔d5 ♔e7** (Dacă 16... ♔c7 17.♖d6) **17.♔e5 ♔f7 18.♔f5 ♔g7 19.♖a6 ♔h7 20.♔g5 ♔g7 21.♖a7+ ♔g8 22.♔f6! ♔h8 23.♔g6 ♔g8 24.♖a8#**

Plecînd de la cea mai avantajoasă poziție a părții care se apără, sînt suficiente 20-25 mutări ca prin această metodă simplă să se realizeze matul. O

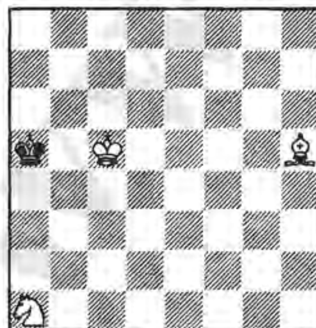


metodă mai rapidă de cîştigare de spațiu, se realizează în cazul cînd după **7.♖a5+ ♔f6 8.♔f4 ♔e6 9.♔e4 ♔d6** albul mută **10.♖e5!** (Reduce posibilitățile de deplasare ale regelui negru numai în zona a6-d6 şi a8-d8 **9...♔c6. 10.♖d5!** (Reduce şi mai mult deplasarea regelui negru la zona a6-c6 şi a8-c8) **11... ♔b6 12.♔e5 ♔c6 13.♔e6 ♔b6 14.♔d6 ♔a7** (14... ♔a6 15.♔c7 ♔a7 16.♖a5#) **15.♔c6 ♔b8** (15... ♔a6 16.♔c7 ♔a7 17.♖a5#) **16.♖b5+ ♔c8** (16... ♔a8 17.♔c7 ♔a7 18.♖a5#) **17.♔d6 ♔d8 18.♖b8#**. Această metodă este mai rapidă, însă prezintă un grad mărit de dificultate.

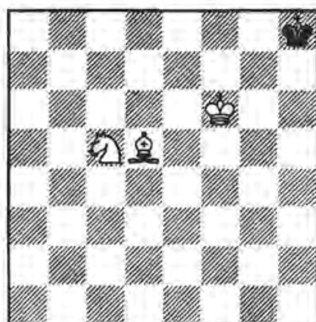
Deoarece alte maturi cu damă sau 2 turnuri utilizează planuri similare vom analiza în continuare matul cu rege, cal şi nebun care prezintă unele dificultăţi.

b. Rege, nebun şi cal contra rege

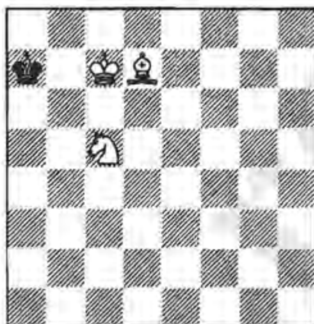
Acest mat care ridică mai multe probleme se poate realiza numai prin aducerea regelui advers în colțul de culoarea nebunului. În poziția de mai jos matul se poate realiza numai în colțul a8, respectiv h1. În al doilea rînd trebuie coordonată acțiunea de atac a celor trei figuri în aşa fel încît calul să controleze cîmpurile negre, nebunul pe cele albe, iar regele să intervină prin relația de susținere a nebunului. Bineînțeles că regele advers va căuta să se refugieze în colțurile a1 sau h8 unde nu poate fi făcut mat. **1.♗e8 ♔a6 2.♗b5+ ♔b7**(2... ♔a5 3.♘b3#) **3.♘c2 ♔c7 4.♗a4 ♔d8 5.♔d6** (Împiedică 5... ♔e7) **5... ♔c8 6.♘d4 ♔d8 7.♘e6+ ♔c8 8.♔c6 ♔b8 9.♔b6 ♔c8**



10.♗b5 ♔b8 11.♗d7 ♔a8 12.♘d4 ♔b8 13.♗e6 ♔a8 14.♗c8 ♔b8 15.♗a6 ♔a8 16.♗b7+ ♔b8 17.♘c6#. Instructiv este modul de realizare a matului cînd regele advers este refugiat într-un colţ bun pentru el, la a1 sau h8. Regele negru trebuie adus într-unul din colţurile h1 sau a8, iar acest lucru se poate obţine numai prin cooperarea celor trei figuri albe, adică nebunul să controleze cîmpurile albe, calul pe cele negre, iar regele să participe prin relaţia de stînjenire şi prin cea de susţinere a



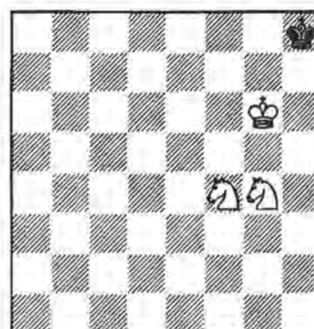
nebunului. **1.♘e4 ♔h7 2.♘d6 ♔h8 3.♘f7+** (Controlează cîmpurile h6 şi h8) **3... ♔h7 4.♗e4+ ♔g8** (Foarte importantă relaţia de susţinere ♘f7) **5.♗f5** (Menţine controlul asupra cîmpului h7) **5... ♔f8 6.♗h7** (Controlul asupra cîmpului g8) **6... ♔e8 7.♘e5! ♔f8** (Dacă 7... ♔d8 8.♔e6 ♔c7 9.♘d7 ♔c6 10.♗d3 etc.) 8.♘d7+ ♔e8 9.♔e6 (Controlează cîmpurile d7-e7-f7) **9... ♔d8 10.♔d6 ♔e8 11. ♗g6+ ♔d8 12.♘c5 ♔c8 13.♗e8 ♔d8 14.♗b5 ♔c8 15. ♗d7+ ♔b8 16.♔c6 ♔a7 17.♔c7** (Regele controlează cîmpurile negre, iar nebunul pe cele albe



17... ♔a8 18.♔b6 ♔b8 19.♘a6+ ♔a8 20.♗c6#. În poziţia finală se observă cooperarea figurilor albe: regele şi calul controlează cîmpurile negre a7 şi a8, iar nebunul dă mat pe cîmpuri albe. Deci, pentru a obliga regele advers să treacă din colţul bun în colţul de mat, sînt necesare maximum 20 mutări.

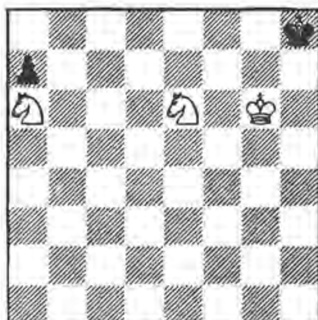
Să privim cu atenţie în mecanismul realizării acestui gen de mat, precum şi ruta pieselor albe şi a regelui negru . Regele alb : e6-d6-c6-c7-b6; Nebunul: e4-f5-h7-g6-e8-b5-d7-c6; Calul:-e4 -d6 - f7-e5-d7- c5-a6; Regele negru: h8-h7-h8-h7-g8-f8-e8-f8-e8-d8-e8-d8-c8-d8-c 8-b8-a7-a8-b8-a8 .

La o apărare corectă matul cu doi cai nu este posibil. **1.♘e6** (La 1.♘f6?

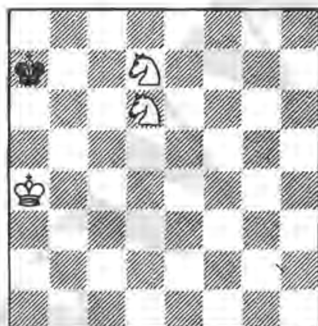


pat) **1... ♔g8 2.♘f6+ ♔h8** într-a-

devăr regele a fost adus în colț dar pentru a obține matul unul din cai ar trebui să facă două mutări: 3.♘g5 și apoi 4.♘f7# sau 3.♘d8 și apoi 4.♘f7#. Acest lucru nu se poate obține deoarece regele negru este în poziție de pat. Totuși, pentru ca albul să poată obține matul cu doi cai ar avea nevoie de ajutorul...pion... negru. Albul cîștigă, realizînd matul, numai datorită existenței pionului a7, astfel :



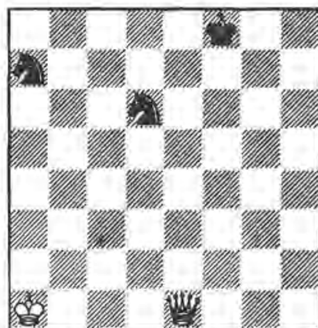
1.♘ac5 a5 2.♘e4 a4 3.♘f6 a3 4.♘g5 a2 5.♘f7#. La un joc slab al negrului se poate realiza matul cu doi cai, De exemplu:



1.♘c8+ ♔a6?? (trebuia ♔a8 sau ♔b7) **2.♘c5#**. Din cele de mai sus rezultă regula pe care trebuie să o reținem că **regele și doi cai, la o apărare corectă a adversarului, nu pot da mat**. Acest lucru se poate realiza numai dacă adversarul are și un pion, însă acest pion să nu fie mai avansat de linia a patra pentru alb sau linia a cincea pentru negru. În acest caz, procedeul de mat este următorul: 1. Unul din cai realizează relația de stînjenire a deplasării pionului (blocarea) advers pe linia a cincea pentru negru, respectiv a patra pentru alb; 2. Regele și celălalt cal conduc regele advers, prin cooperare zonală a cîmpurilor albe și negre, pe unul din colțurile tablei, **ceea ce se realizează însă foarte greu**; 3. Calul care a blocat pionul îl deblochează și se îndreaptă spre regele advers pe ruta cea mai rapidă realizînd matul.

Cum apare și cum se poate distruge cooperarea?

Un instructiv exemplu este ales de V.A.Alatorțev în cartea sa „Probleme ale teoriei șahiste contemporane" .

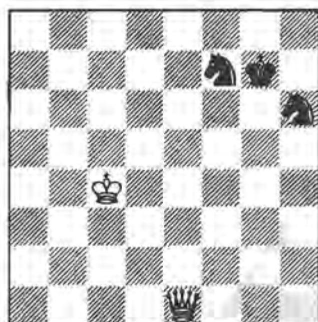


Cunoscută fiind diferența de valoare dintre dama albă și cei doi cai negri, în această poziție, cînd regele

și cei doi cai sînt îndepărtați și nu există relații de susținere între rege și cai sau între cei doi cai, cîștigul se realizează foarte ușor prin intermediul unui atac dublu: **1.♕g3+** (♕g3--->♔g8 și ♕g3--->♘d6) sau **1.♕g1+** (cu relația ♕g1--->♔g8 și ♕g1 --->♘a7) și după: cîștigul unuia dintre cai, regele alb cooperează rapid cu dama în realizarea matului.

Ceva mai greu se realizează cîștigul cînd cei doi cai sînt în relație de susținere și regele practic se „ascunde" în apropierea lor, toate figurile apărîndu-se între ele.

Pentru a se realiza cîștigul este nevoie de cooperarea damei cu

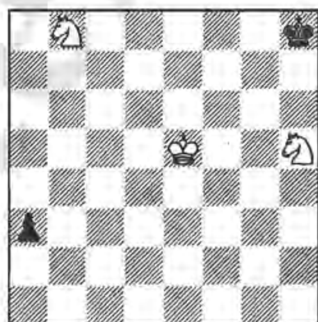


regele alb: **1.♔d5 ♔g6 2.♔e6 ♔g7 3.♕g3+ ♔f8** (Dacă 3... ♔h7 sau 3... ♔h8 urmează 4.♔f6 și se realizează relația de susținere a regelui pentru matul la g7) **4.♕g6 ♔e8 5.♕g7! ♔d8** (La 5...♘d8+ 6.♔f6) **6.♕f8+ ♔c7 7.♕c5+ ♔d8 8.♕e7+ ♔c8 9.♔d5 ♔b8 10.♔c6** și matul la b7 nu se poate para.

Dacă 7... ♔b7 8.♔d7 și acum la mutarea regelui negru urmează deplasarea regelui alb la c6 și dama realizează matul. Dacă unul din cai mută, urmează o serie de șahuri și printr-un dublu atac se cîștigă unul din cai și partida.

În continuare, să analizăm și studiul lui L.Mendheim, 1882. Se mai poate oare albul salva în fața iminentei transformări a pionului a în damă? Jocul introductiv este un elegant model al construcției eficiente a colaborării dintre figurile albe avînd ca scop imobilizarea regelui negru prin duble lovituri care amenință și prinderea pionului, și construcția unei "redute" inexpugnabile

Pionul negru amenință să se

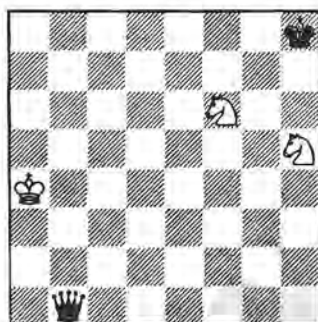


transforme în damă. **1.♘d7** (O foarte frumoasă dublă lovitură: se amenință 2.♘c5 și 3.♘b3 cu prinderea pionului pe cîmpul de transformare a1. Dar care este cea de a doua amenințare ? Vom vedea! **1... a2** (Obligatoriu dacă vrea să cîștige, deoarece după 1... ♔h7 2.♘c5 a2 3.♘b3 și albul controlînd cîmpul a1 partida este remiză. Albul nu poate cîștiga cu cei doi cai, întrucît pionul negru este trecut de linia a cincea) **2.♘df6! a1♕+**

3.♔f5 și remiză. Regele și cei doi cai împiedică total cooperarea dintre damă și regele negru, care la rîndul său nu poate părăsi colțul în care se află.

La șahurile insistente ale damei negre, regele alb se va deplasa numai pe cîmpurile g5-g6-f7-f8-e7-e6-e5-f5 și dama neagră nu poate cîștiga spațiu și respectiv nu poate distruge cooperarea pieselor albe pentru a face posibilă deplasarea regelui negru din h8 pentru a ajuta dama în atac.

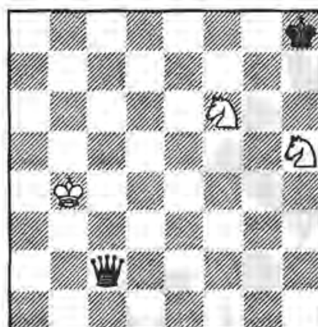
Să vedem ce se întîmplă dacă regele alb este departe de cei doi cai.



1.♔a3 ♛b5! 2.♔a2 ♛b4! 3.♔a1 ♛b3! sau a doua variantă: **1.♔a5 ♛b3 2.♔a6 ♛b4 3.♔a7 ♛b5 4.♔a8 ♛b6!**

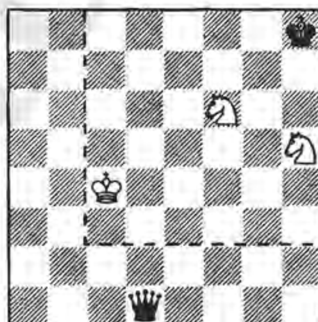
În ambele cazuri regele alb fiind în imposibilitate de a muta, conducătorul pieselor albe este obligat să mute unul din cai și după unul sau mai multe șahuri de damă se poate realiza, foarte ușor, un atac dublu cu cîștigarea unuia din cai.

În poziția de mai jos după **1.♔b5**



♛c3! 2.♔b6 ♛c4 3.♔b7 ♛c5 4.♔b8 ♛c6 5.♔a7 ♛b5 6.♔a8 ♛b6! și din nou albul pierde, întrucît trebuie să mute unul din cei doi cai.

Ce se întimplă în cazul următor?



1.♔c5 ♛d3 2.♔c6 3.♔c7!

Acum partida este remiză, deoarece negrul nu dispune de mutarea 3....♛d5, acest cîmp fiind controlat de calul din f6 (relația de atac - control ♘f6---d5).

În acest fel, negrul nu poate distruge cooperarea celor trei figuri albe. Oriunde s-ar afla în zona c3-c8, f8-f7-g6-h5-h3 remiza este asigurată, întrucît regele și calul din f6 cooperează în controlul cîmpurilor d5 și

se pot desprinde unele definiţii şi se pot sistematiza principalele forme ale cooperării.

COOPERAREA reprezintă acţiunea coordonată a două sau mai multe relaţii de interacţiune dispuse optim în vederea realizării unor obiective concrete.

Avînd deci la bază relaţiile de interacţiune ale figurilor şi fiind o formă superioară de valorificare a acestor relaţii, în condiţii concrete, realizarea cooperării este un proces conştient, constructiv, având obiective precis determinate. Cooperarea poate fi:

1. **Din punct de vedere al relaţiilor de interacţiune:** 1.1. cooperarea în atac; 1.2. cooperarea în apărare; 1.3. cooperarea în contraatac; 1.4. cooperarea în stînjenire.

2. **Din punct de vedere al obiectivului:** 2.1. cooperarea zonală - controlul unei întregi zone de cîmpuri albe şi negre; 2.2. cooperarea în cucerirea de cîmp sau punct - atacul multiplu pe cîmp sau punct.

3. **Din punct de vedere al complexităţii şi al figurilor care participă**: 3.1. **cooperare simplă**; 3.1.1. între pioni; 3.1.2 între figuri şi pioni; 3.1.2.1. rege şi pion; 3.1.2.2. damă şi pion; 3.1.2.3 turn şi pion; 3.1.2.4. nebun şi pion; 3.1.2.5. cal şi pion; 3.1.3 **între figuri**; 3.1.3.1. perechea de nebuni; 3.1.3.2. perechea de cal; 3.1.3.3. cal şi nebun 3.1.3.4. între turn şi cal; 3.1.3.5. între turn şi nebun; 3.1.3.6. între turnuri; 3.1.3.7. între cal şi damă 3.1.3.8. între nebun şi damă; 3.1.3.9. între damă şi rege; 3.2. **Cooperare complexă;** 3.2.1. tactică; 3.2.2. strategică; 3.2.3. atac combinat; 3.3. Cooperare tehnică.

Toate aceste categorii ale cooperării au aspecte specifice în toate fazele partidei (deschidere, joc de mijloc şi în final) ele avînd posibilitatea să apară şi sub forme combinate, cum ar fi, de exemplu, cooperarea tactică în contraatac, cooperarea simplă de contraatac, cooperarea strategică în apărare etc.

Studierea sistematică a acestor categorii ale cooperării, în multitudinea de forme în care pot să apară în practică, în toate fazele partidei, reprezintă calea cea mai sigură şi în acelaşi timp cea mai eficientă de însuşire a acelui bagaj minim de cunoştinţe şi deprinderi necesare jucătorului de şah care doreşte să atingă treptele măiestriei şahiste.

Interacţiune, plan, cooperare

„Partida de şah, prin conţinutul ei, reprezintă lupta a două tabere, care începe în condiţii de egalitate. Lupta este legea de bază în desfăşurarea partidei de şah." - afirmă A.S.Suetin în lucrarea sa „Jocul de mijloc în partida de şah".

În lupta dintre cele două „armate" fiecare jucător este un „general" care conduce lupta după legile strategiei şi tacticii.

Strategia este „arta stabilirii planului de joc" iar tactica, „arta conducerii luptei". Prima solicită gîndirea, iar a doua „privirea pătrunzătoare" (Max Euwe).

„Şi dacă strategia indică jucătorului principiile generele ale conducerii forţelor, tactica necesită

o abordare concretă în alegerea soluţiei. La baza strategiei stă planul de joc ca program de acţiuni în vederea realizării unor obiective concrete. În accepţiunea modernă, conţinutul concret al noţiunii de plan în partida de şah se modifică continuu, îmbogăţindu-se permanent". (Suetin).

Şi tocmai asupra acestui program, denumit curent **plan de joc** şi de **mutare** ca etapă intermediară în dinamica luptei pe tablă, am dori să ne oprim puţin.

Încă în 1926 Lasker în articolul său despre Alehin şi Capablanca scria: „**Încercaţi să înţelegeţi planurile strategice ale lui Capablanca şi vă veţi mira ce ne povestesc diverşi analizatori. Într-adevăr e comic cînd la sfîrşitul planurilor „profunde" şi proslăvite am găsit o manevră salvatoare, răsturnînd acele profunde planuri, şi bineînţeles neobservate de comentatori**".

Şi dacă în zilele noastre interpretările dogmatice ale planului ca „fir roşu cuprinzînd toate fazele partidei concepute încă de la mutarea a patra pînă la sfîrşitul partidei" sînt definitiv abandonate, se poate vorbi despre un plan ca **ideea generală care reuneşte diverse acţiuni îndreptate în scopul realizării unor obiective concrete.**

În procesul dinamic al desfăşurării luptei în partida de şah, cele două tabere folosesc ca mijloace de luptă mutarea, ameninţarea, acţiunea şi planurile.

Forţa superioară a figurilor manifestată prin cooperarea lor trebuie astfel orientată încît să poată realiza acţiuni îndreptate spre obiective concrete.

Am definit anterior cooperarea ca **acţiune coordonată a relaţiilor de interacţiune dispuse optim în vederea realizării unor obiective concrete.**

Rezultă limpede că **eficienţa planului depinde de modul de realizare a cooperării forţelor, de viteza de realizare a dispunerii optime a relaţiilor de interacţiune mutare de mutare.**

Iar mutarea este unitatea de timp în acest proces dinamic; ea schimbă de fiecare dată aspectul poziţiei. Şi dacă planul trebuie **stabilit de fiecare dată în funcţie de specificul poziţiei**, putem vorbi de o ciocnire continuă de planuri, în care acţiunea şi contraacţiunea se întîlnesc, prioritatea aparţinînd acelei tabere în care planurile sînt mai legate de specificul poziţiei, mai exacte şi mai rapide. Realizarea în practică a acestor imperative întîmpină încă serioase dificultăţi. În primul rînd este foarte dificil să trasezi ordinea exactă de desfăşurare a acţiunilor într-o partidă de şah. Iată cîteva opinii ale teoreticianului rus M. Judovici - "Tendinţele de joc" trebuie să fie cît mai realiste cu putinţă; să se bazeze pe premizele concrete ale poziţiei în fiecare moment. Aceste premize se stabilesc însă cu mare greutate. Nimeni ne se aşează la masa de joc cu gîndul să piardă partida. Toţi îşi propun să cîştige, să-şi facă mat ad-

versarul, chiar după primele mutări pe care le efectuează. Sigur, este o dorință lăudabilă, la prima vedere, bine intenționată. Dar, oare are o bază obiectivă ? Și adversarul își propune același lucru. Și el vrea să cîștige, tot de la primele mutări. Poziția, la începutul unei partide, trebuie să recunoaștem, nu reclamă acest lucru. De fapt nici mai tîrziu, în jocul de mijloc și chiar în final, nu poți spune, cu certitudine dacă vei cîștiga. De aceea, această tendință, această dorință expresă, constructivă, nu îți crează premizele pentru un plan de joc corespunzător în vederea desfășurării partidei. Mai intervin inexactitățile, greșelile și chiar **gafele.** Acestea mai apar și datorită faptului că, la orice plan conturat de către noi întîlnim împotrivirea adversarului, contraacțiunile sale . Este normal și chiar recomandabil să-ți faci un plan de joc, să-ți propui ceva, să militezi pentru ceva. Dar acest „ceva" trebuie să fie cît mai realist și să rezulte din poziția concretă la un moment dat, analizată cu obiectivitate. Am mai spus, nu jucăm singuri, avem în față un adversar; a intuit sau nu intențiile noastre, l-am „păcălit" sau nu, el poate trece la contraacțiune. Va trebui să fim permanent **pe fază**, cum se spune. Cînd este cazul, planul inițial poate și trebuie schimbat, și adaptat noilor situații, în concordanță cu schimbarea caracterului poziției, după fiecare mutare. Și aceste schimbări de plan necesită aprecieri rapide și pătrunzătoare."

Și atunci, în mod justificat, se pun cîteva întrebări.

Cum putem stăpîni metodele elaborării unor planuri concrete, în concordanță cu specificul partidei la un moment dat ?

Cum putem învăța să dispunem propriile figuri ca ele să-și etaleze întreaga lor forță și să coopereze?

Acestea sînt întrebările pe care trebuie să și le pună și la care este necesar să răspundă orice șahist care dorește să progreseze, să-și ridice măestria șahistă. Fără a avea pretenția că vom răspunde în totalitate la aceste întrebări, vom încerca totuși, să punem la dispoziția cititorilor cîteva indicații, sfaturi, învățăminte din experiența unor mari maeștri cunoscuți, teoreticieni și practicieni de renume.

Ce trebuie să facă, în mod concret, jucătorul de șah pentru a progresa, pentru a ajunge la măiestria dorită și la această numită „forță de joc"?

1. Paradoxal am întîlnit jucători, chiar maeștri, finaliști ai Campionatului național, care nu știu să facă o analiză exactă a unei poziții, a unei variante sau a unei partide. Un jucător de șah, chiar la începuturile inițierii sale, trebuie să învețe să analizeze. Se pornește de la **analiza propriilor partide**. Această analiză trebuie făcută cu profunzime, să fie obiectivă, autocritică și constructivă. Marele maestru internațional Th. Ghițescu afirmă, pe drept că „Progresul în șah este legat de lupta jucătorului cu propriile sale slăbiciuni". Numai cine reușește să fie obiectiv cu el însuși, să-și depisteze

greşelile şi cauzele apariţiei lor, erorile în calculul concret sau apreciere neobiectivă a poziţiei, şi să lupte pentru diminuarea şi lichidarea lor poate progresa rapid. Toţi aceşti factori limitativi ai performanţei, poate şi alţii, pot fi depistaţi numai prin analiza propriilor partide, atît a celor cîştigate, terminate remiză şi mai ales a celor pierdute.

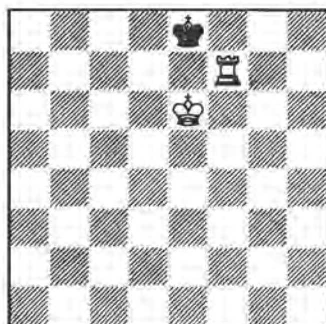
2. **Analiza profundă a partidelor jucate de marii maeştri cunoscuţi** cu înţelegerea concepţiei şi a conţinutului lor, precum şi însuşirea unor procedee specifice luptei şahiste. Foarte mulţi şahişti talentaţi greşesc atunci cînd consideră că pentru a progresa este suficient să înveţi sau să-ţi întipăreşti în memorie lungi variante din diferite deschideri, studiind numai cartoteci de dechideri, informatoare şi enciclopedii. După un anumit timp se miră că nu progresează, bat pasul pe loc şi pierd partide la jucători mai slabi sau la care nu au mai pierdut. Pentru a depista cauzele nu trebuie mers prea departe. Ele trebuie căutate în jurul nostru, în activitatea de pregătire proprie - "Lăsaţi la o parte cărţile despre deschideri, informatoarele şi tot felul de enciclopedii" afirma M. Iudovici. Puneţi pe tablă partide jucate de marii jucători ai lumii. În şah, faţă de alte ramuri de sport, există marele avantaj că o partidă jucată poate fi uşor reconstituită, iar marile partide se găsesc în numeroasele cărţi şi publicaţii periodice existente în lume şi în ţara noastră.

Studierea pe tablă a partidelor jucate de marii maeştri, analizarea lor în profunzime, astfel ca fiecare mutare să fie înţeleasă, în contextul construcţiei cooperării, descoperind singuri planul de joc logic şi eficient conduce la un progres cert. Desigur, în acest proces de analiză a partidelor marilor maeştri trebuie să dai dovadă de multă perseverenţă, de multă dăruire. O mare eficienţă are metoda de lucru prin care trebuie să descoperi singur mutarea şi totodată substratul gîndirii marelui maestru. Satisfacţia este şi mai mare atunci cînd ai „ghicit" mutarea, justificarea ei, planul de joc, intenţiile sale. Indicat este ca, în acest proces complex de analiză a partidelor marilor jucători ai lumii, să nu se cunoască mutarea care urmează ci s-o descoperiţi singur. De aceea, se acoperă mutarea care urmează şi numai după ce se apreciază că s-au epuizat toate posibilităţile de analiză, se confruntă mutarea proprie cu cea jucată de marele maestru. Dacă ea nu se confirmă se va face o nouă analiză, se va căuta cauza greşelii, ces-a omis din calcul, iar dacă mutarea se confirmă satisfacţia va fi mare. Numai atunci cînd jucătorii încep să descopere mutările marilor maeştri, cînd vor înţelege intenţiile lor, planurile lor de joc, numai atunci se poate afirma că le-a crescut forţa de joc, iar rezultatul lor în turnee va fi altul. Sînt unii şahişti care au atins o oarecare măiestrie şi unele rezultate bune fără să acorde mult timp unor astfel de analize. Nu este exclus. Dar, poate or fi ajuns mult mai departe dacă s-ar fi pregătit metodic. Este absolut necesar ca, în mod individual, să înceapă o muncă

temeinică de analiză atît a propriilor partide cît și cele ale marilor maeștri.

3. **Însușirea temeinică a teoriei și practicii jocului de șah**

În practica noastră de antrenori am cunoscut mulți jucători și jucătoare cu categorii superioare care întrebați fiind în cîte mutări și în cîte feluri se poate realiza matul în poziția din diagramă au răspuns, după cîteva minute de gîndire, în 6-7 mutări, începînd soluția cu mutări de



1. ? # 3 ;

genul 1.♖h7 sau 1.♖a7. Se poate și așa. **Dar, într-o partidă, dacă nu găsești drumul cel mai scurt, cel mai direct și cel mai eficient de rezolvare a poziției, adversarul nu te așteaptă.** Între timp și el mută, se apără, poate să treacă la contraatac și atunci întreg planul de joc, conceput inițial, se destramă. În loc de 6-7 mutări matul se realizează în 3 mutări, astfel: **1.♖f5** (f4, f3, f2, f1) **♔d8 2.♖c5** (c4, c3, c2, c1) **♔e8 3.♖c8#.**

Fără un studiu aprofundat al elementelor de bază ale jocului de șah, fără studierea cu atenție a teoriei și practicii marilor maeștri nu se poate concepe, în special pentru tinerii care doresc să se afirme în șah, realizarea unui progres continuu, obținerea de performanțe notabile.

Orice șahist care dorește să-și îmbunătățească măestria șahistă trebuie mai întîi să **stăpînească complexul de cunoștințe elementare privind principiile cooperării figurilor, sub toate formele și în întreaga lor complexitate** ca elemente determinante în rezolvarea tuturor problemelor ivite într-o partidă de concurs.

4. **Deprinderea măestriei pentru găsirea celei mai bune mutări.** Acesta este domeniul care, prin muncă perseverentă, poate conduce la salturi calitative importante.

Aceste salturi calitative nu pot apare în mod izolat, ci numai printr-un volum de muncă depus la antrenamente judicios planificate , cu obiective și sarcini pe perioade și etape de pregătire prevăzute în mod gradat, respectîndu-se principiile pedagogice și didactice: de la simplu la complex, de la ușor la greu, de la puțin la mai mult etc.

Sînt, bineînțeles, numeroase poziții în care alegerea mutării nu prezintă mari dificultăți; mutarea vine de la sine ca o consecință firească a poziției, ca de exemplu efectuarea unor schimburi favorabile, pararea unor amenințări etc.

Sînt însă poziții în care alegerea celei mai bune mutări reprezintă o problemă grea.

Să analizăm o poziție dintr-o partidă a meciului Lasker - Capablanca desfășurat în anul 1921.



Mai întîi, se va face o apreciere generală a poziției.

Ambele părți și-au terminat dezvoltarea, albul a realizat un maximum de activizare a figurilor, acestea fiind plasate pe cîmpuri foarte active, în special ♖d1, ♖e1, ♘e5, ♗h4, ♗b3, dar prezența pionului izolat la d4, precum și presiunea concretă a negrului pe coloana „c" (legătura ♖c8 --- ♕c2, atacul pe cîmpul c3 realizat prin cooperare ♕a5 - ♖c8 - ♘d5) pun pe alb în fața unei alegeri grele. Emanuel Lasker a continuat: **17.N:d5 ♘:d5 18.N:e7 ♘:e7 19.♕b3 ♗c6! 20.♘:c6 b:c6! 21.♖e5 ♕b6 22.♕c2 ♖fd8 23.♘e2? ♖d5 24.♖:d5 c:d5** și din inițiativa albului nu a mai rămas nimic. Și totuși, în poziția critică, Lasker ar fi putut obține avantaj decisiv conform unei analize ulterioare a lui Breyer: **17.♗:f6** O mutare foarte tare bazată pe un calcul concret și care are în vedere o privire generală asupra activității tuturor figurilor. Negrul are patru posibilități de răspuns: **1. 17... ♘:c3; 2. 17... g:f6** ; 3. 17... **♗:f6** ; 4. **17... ♘f6**. Să luăm pe rînd: 1. **17... ♘:c3** Acțiune de contraatac. Se elimină prin: **18.♗:e7 ♘:d1** (La 18... ♘d5 19.♗c5!) **19.♕:d1** și albul are două figuri pentru turn. **2. 17... g:f6.** De ce este slabă această mutare ? În primul rînd pentru că slăbește protecția regelui negru. **18.♘g6!** Atac dublu: ♘g6 ---> ♖f8 și ♘g6 ---> ♗e7. **18... f:g6** După 18... ♖e8 19.C:e7+ T:e7 20.N:d5! și albul cîștigă o figură datorită relației de atac ♖e1---> ♖e7. **19.♕:g6+ ♔h8 20.♕:h6+ ♔g8 21.N:d5 și** albul cîștigă! Mai rămîn de luat în considerație celelalte două mutări: **3. 17... ♗:f6 18.♗:d5 e:d5 19.♘g4! ♗g5! 20.f4! ♗:f4 21.♕f5!** Sacrificiul pionului la f4 a avut ca scop realizarea cu tempo a acestui dublu atac : ♕f5 ---> ♗f4 și ♕f5 ---> d5. **21... ♗c7 22.♘:d5!** Cu amenințarea atacului dublu : ♘e7 ---> ♔g8 și ♘e7 ---> ♖c8. **22... ♔h8 23.♘:h6!!** Acum atacul damei, celor doi cai și al turnurilor trebuie să decidă : **23... g:h6 24.♘f6!** Se amenință ♕h7 #. **24... ♔g7 25.♘h5+!** și albul amenință mat în două mutări : **25... ♔h8 26.♕f6+ ♔g8 27.♕g7 #** sau **25... ♔g8 26.♕g4+** urmat de **27.♕g7 #.** 4. **17... ♘:f6 18.♘g6!!** Atacul dublu: ♘g6 ---> ♗e7 și ♘g6 ---> ♖f8 îl obligă pe negru la una din următoarele două posibilități : **18a... f:g6 19.♖:e6!** Dublă lovitură : se amenință ♖e6 ---> ♗e7 și șah prin descoperire, ♖e6 ---> a6 + cu cîștigul damei. Nu merge 19... ♖f7 20.T:e7 și relația de atac ♗b3 ---> ♔g8 duce la cîștigarea unei calități. **18b... ♖fe8 19.♘:e7+ ♖:e7 20.d5!** Atac triplu pe cîmpul e6 (♖e1, d5 și ♗b3) și îl obligă pe negru la 20... **e5 21.d6 ♖ee8** și albul are avantaj evident.

Acest calcul precis a putut fi efectuat numai după o apreciere concretă şi corectă a poziţiei şi posibilităţii de declanşare a acţiunii tuturor pieselor albe : Bb3 ---> g8, Te1 ---> e7, Bh4 ---> e7, Bb3 ---> d5, Cc3 ---> d5, Ce5 ---> g6 şi f7 etc.

Deci, **aprecierea poziţiei şi calculul concret** nu sînt acţiuni distincte. Ele depind una de cealaltă. Numai luate împreună pot determina alegerea corectă a celei mai bune continuări.

Un foarte instructiv experiment a fost făcut în anul 1938, al turneul AVRO de către profesorul De Groot. Plecînd de la o poziţie asemănătoare cu cea analizată mai sus, provenită dintr-o partidă De Groot - Scholtens, el a organizat un test public (1938).



La acest test au participat, alături de marii maeştri Alehin, Euwe, Keres, Fine, Flohr şi numeroşi şahişti de diverse categorii şi forţe de joc. Tuturor li s-a solicitat, pe o bucată de hîrtie, să indice după analiza poziţiei, mutarea de cîştig şi numărul de minute necesar găsirii mutării respective. Jucătorii de forţe medii, folosind în jurul a 10-15 minute au indicat mutări de genul 17.Tfe1, 17.Bh6, 17.h4. Marii maeştri Alehin, Euwe, Keres, Fine, plecînd de la caracteristicile concrete ale poziţiei, au apreciat, în unanimitate, că albul câştigă şi au ales ca primă mutare **17.B:d5.**

După 9 minute de gîndire, campionul mondial Alexandr Alehin a dat următorul răspuns: **17.B:d5!** Răspunsul negrului 17... B:d5 nu este bun datorită variantei: 18.B:f6 B:f6 19.Cd7 cu atac triplu Cd7 ---> Tf8, Cd7 ---> Bf6, Cd7 ---> Db6. **17... e:d5** Urmat de 18.Cg4 sau 18.Tfe1 sau poate 18.Df3. „Mutarea 17.Cg4 trebuie avută în vedere, dar nu-mi inspiră încredere" - scria Alehin.

La 17.C:d5 C:d5 18.B:d5 B:g5 cu posibilităţi multiple, însă nimic convingător ; La 17.C:c6 b:c6 albul stă bine; există mutări mai eficiente decît 17.B:d5? Nu! 17.B:d5 este foarte tare, încheie comentariul său campionul mondial A.Alehin.

O instructivă greşeală a făcut marele maestru Salo Flohr. După 10 minute de gîndire a scris pe hirtia sa: „Negăsind nimic concret după 17.B:d5 e:d5 18.Df3 el a recomandat 17.C:c6 b:c6 18.B:d5 e:d5 19.B:f6 B:f6 20.Cd7 cu cîştig", scria Flohr uitînd că deja fusese schimbat calul din e5 încă de la prima mutare.

Mutarea, în partidă, a fost : **17.B:d5** O mutare foarte tare, care conduce forţat la cîştig, întrucît după **17... e:d5 18.Df3! Dd8** (Dacă 18... Rg7 19.Df4!) **19.Tfe1! Rg7** (19... Ce4 20.B:e7 D:e7 21.B:d5 şi albul cîştigă) **20.Cg4!!** (Cu ameninţarea imparabilă 21.T:e7! distrugîndu-se

relaţia de susţinere a ♘f6 21... ♕:e7 22.N:f6+) 20... **♘:g4 21. ♗:e7** (Cu atac dublu : ♗e7 ---> ♕d8 şi ♗e7 ---> ♖f8) **21... ♕d7 22.♗:f8+ T:f8 23.♕f4** şi albul cîştigă uşor, avînd o calitate în plus.

Bine, se poate spune, am văzut două poziţii relativ asemănătoare însă cu soluţii complet diferite - 17.♗:f6 la prima poziţie şi 17.♗:d5 la a doua poziţie. Ce putem învăţa din aceste două exemple ? Să mergem cu raţionamentul mai departe şi să facem cunoştinţă cu una dintre cele mai eficiente metode de analiză, punînd cele două poziţii pe două table alăturate. Să efectuăm împreună analiză comparativă a celor două poziţii, din punctul de vedere al





structurii de pioni şi al relaţiilor de interacţiune a figurilor. Avem de a face cu aşa zise „poziţii tip", specifice structurilor cu pion izolat, care pot proveni din mai multe deschideri - Atacul Panov, Apărarea Caro Kann, Scandinavă, Gambitul damei acceptat, Apărarea Tarrasch etc. Configuraţia pionilor albi este identică în ambele poziţii; la cei negri apare o singură diferenţă: în timp ce în prima poziţie negrul a jucat h6, în cea de a doua a jucat g6.

În ambele poziţii nebunii albi sînt plasaţi pe diagonalele a2-g8 şi h4-d8 (nu are importanţă că nebunii sînt plasaţi într-o poziţie la a2 şi nu b3, iar celălalt la h4 şi nu g5). În schimb nebunii negri la e7 şi b5, respectiv în cealaltă poziţie la e7 şi c6. Turnurile negre, în ambele poziţii, stau pe cîmpurile f8 şi c8, în schimb turnurile albe în prima poziţie sînt plasate la e1 şi d1, în cea de a doua poziţie la c1 şi f1. În ambele poziţii caii ocupă aceleaşi cîmpuri, atît cei albi şi cei negri, iar damele la prima poziţie sînt la c2 şi a5, iar în a doua la d3 şi b6.

Care sînt asemănările şi deosebirile specifice la aceste două poziţii din punctul de vedere al relaţiilor de interacţiune între figuri ? În ambele poziţii are loc lupta albului pentru a debloca cîmpul d5, şi a negrului de a bloca cu o figură acest câmp. Negrul caută să menţină tot timpul o figură pe acest cîmp pentru a împiedica şi mutarea d4-d5 sau a preîntîmpina cooperarea în atac a ♘e5 + ♖e1,♗a2 prin sacrificiul gen ♘:f7 şi ♗:e6 sau ♖:e6. Deci turnul negru trebuie să stea la f8.

Dar cea mai activă figură a albului este ♘e5. În prima poziție negru a reușit mai bine să-și realizeze cooperarea în atac a figurilor: ♛a5 + ♜c8 + ♞c5 ---> atacă la c3 profitînd de relația de legătură ♜c8 ---> ♛c2. În cea de a doua poziție albul a reușit să provoace mutarea g7-g6, care întărește considerabil relația de atac ♗g5 ---> e7, datorită slăbirii susținerii cîmpului f6. Dacă albul ar fi avut și ♖e1, poziția ar fi fost imediat cîștigată.

Acum cînd cunoaștem cele două soluții, putem spune că linia de joc propusă de Capablanca este mai activă, iar poziția negrului este precară în special datorită mutării h7-h6, care slăbește decisiv cîmpul g6, permițînd eleganta soluție ♘g6. Vom observa cum o deosebire aparent fără importanță - h6 în prima poziție față de g6 în a doua are un rol determinant în alegerea continuării celei mai bune mutări, legate de planul de cooperare.

După sesizarea acestor diferențe, soluțiile sînt logice.

Cu fiecare **mutare se dezvoltă o nouă relație de atac, cu altă figură,** în condițiile în care negrul trebuie să se apere pasiv.

Practic, avem de a face cu planuri de creștere a cooperării între figurile albului, față de restrîngerea posibilităților cooperării în apărarea părții adverse.

Asemenea îmbunătățiri de planuri de joc, pe parcursul desfășurării partidei, sînt posibile în poziții în care una din părți are avantaj pozițional datorită cooperării mai bune a figurilor. Acest lucru este însă uneori greu de sesizat.

De obicei, într-o partidă se întîlnesc două planuri de joc - cel propriu și cel al adversarului.

Aceste două planuri se confruntă pe parcursul partidei, iar în dinamica partidei apar acțiuni și contraacțiuni de atac și apărare, care conduc la modificarea pozițiilor care nu mai corespund planului de joc inițial. Normal, planul trebuie schimbat, modificat în concordanță cu situația nou creată.

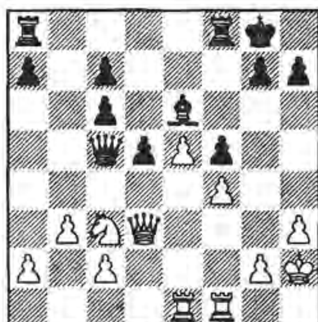
Analizați poziția jucînd cu piesele



albe. Menționăm că la alb a jucat Em. Lasker, iar cu negrele E.Kohn într-o partidă din 1909. Care ar fi planul de joc în continuare ? Configurația pionilor din centru - falanga e4-f4 - susținută din spate de turnuri trebuie pusă mai devreme sau mai tîrziu în mișcare prin f4 ---> f5 ---> f6, cu efectuarea în prealabil a mutării ♕g3 în vederea prevenirii atacului dublu ♛e5 ---> ♔h2 și ♛e5 ---> ♖f6, precum și mutarea e4-e5, urmată de ♘e4. Acum, să ne închipuim că jucăm cu piesele negre. Ce plan am putea elabora ? Legat de relațiile de atac ale

♗e6, situat bine în centrul tablei şi de coloana semideschisă „b" s-ar impune mutarea a5 cu continuările ♖b8 ---> ♖b4 ---> d4. Totuşi, pînă una alta, trebuie să luăm în consideraţie şi ameninţările albului pentru a ne lua măsuri de prevedere.

În această poziţie, Kohn a continuat cu: **17... f5? 18.e5!!** (Cu ameninţarea 19.e:d6) **d5?!**



A doua greşeală cu consecinţele grave. Bineînţeles că nu merge 18... d:e5 19 .♖:e5 ♕e7 20.♖fe1 20... ♖f6 21.♕e3! ♖ae8 şi acum albul îşi permite ♕:a7 creîndu-şi un pion liber depărtat pe coloana „a". În loc de 18... d5?? trebuia totuşi jucat 18... ♖fe8 sau 18...♖ae8 pentru a susţine ♗e6. Ce schimbări importante au survenit şi cum ar trebui continuată partida cu piesele albe ? S-ar putea continua planul de joc cu atacul pieselor albe pe flancul regelui, cu mutarea g4.

O mai atentă analiză a poziţiei ne face să constatăm două lucruri extrem de importante şi anume:

a) Cu ultimele două mutări - f5-d5 - deosebit de grave, negrul a încălcat flagrant principiul lui Capablanca **„nu muta pionii pe culoarea nebunului propriu"**; nebunul din e6 rămîne cu rolul de a bloca pionul liber din e5 ; a juca, acum cu albul, mutarea g2-g4 ar însemna să se creeze posibilitatea înviorării ♗e6.

b) Mutarea d5 are o a doua consecinţă nefastă: slăbeşte iremediabil cîmpul c5, iar pionii c6 şi c7 devin imobili. Cum calul din c3 are o poziţie centrală dar inactivă, se impune activizarea lui. Unde ? Pe cîmpul c5 !

Mai departe Lasker a jucat: **19.♘a4 ♕e7** (Dacă 19... ♕a3 21.♕c3! şi se creează o nouă relaţie de susţinere tactică 20... ♕:a2 21.♖a1 şi dama neagră se pierde) **20.♕d4!!** (Dublarea controlului pe cîmpul c5 transformă acest cîmp într-un punct puternic pe care calul alb va sta ideal) **20...♖fb8 21.♘c5 a5 22.a3!** (Relaţia de control a cîmpului b4 este necesară pentru a preveni ♖b4) **22... ♔f7 23.♖a1 ♖b5 24.b4! ♖ab8 25.c3** (S-au jucat numai 8 mutări şi observăm o modificare totală a planului de joc conceput iniţial de conducătorul pieselor albe, transferînd centrul de greutate de pe flancul regelui şi centru spre cîmpurile slăbite ale flancului damei. În faţa ameninţării a4 urmează 25... a:b4 26.a:b4 şi turnul alb intră la a7. Negrul a sacrificat calitatea: **25... ♖:c5 26.b:c5 ♖b5 27.♖ab1 ♕:c5** (Sau 27... ♖:c5 28.♖b7 ♖c4 29.♕a7!) **28.a4** şi Kohn a cedat.

Totuşi, cum ar fi trebuit să continue partida Kohn la mutarea 18- a? După această analiză, ne este clar că el ar fi trebuit să respecte un principiu de bază jucînd **17...f6** pentru a păstra nebunul pe diagonala a2-g8 (f5 şi ♗f7) prevenind

totodată eventualul f5- f6. La rîndul lui cum ar fi continuat albul? Planul ar fi: g4-♕g3-♖g1-f5-g5.

Priceperea de a sesiza la timp schimbările de situaţii şi a acţiona în consecinţă este o dovadă de măestrie şi ea se poate obţine numai prin antrenamente îndelungate.

Bineînţeles că perfecţionarea găsirii rapide a mutării celei mai bune, încadrată în planul cel mai eficient, va creşte şi în măsura în care studiul cooperării figurilor va fi şi mai temeinic aprofundat. Interacţiunea, cooperarea şi planul general sînt indispensabil legate în teoria şi practica jocului de şah, iar mutarea trebuie privită ca element constructiv în elaborarea sau realizarea cooperării.

După prezentarea pincipalelor procedee tactice, capitolul HO! va constitui un util exerciţiu privind găsirea celei mai tari mutări care decide partida.

COOPERAREA TACTICĂ

În capitolul, "Interacțiune, plan, cooperare" am definit strategia și tactica, elementele de bază ale luptei în partide de șah, ca **artă a stabilirii planului de joc** și respectiv **artă a conducerii luptei. Baza pozițională este un rezultat al acumulărilor cantitative de timp, mobilitate și coordonare a relațiilor de interacțiune care, prin intermediul inițiativei realizează cooperarea, saltul calitativ și permite declanșarea atacului, favorizează realizarea unor combinații soldate cu mat, cîștig de material sau simplificări favorabile conducînd la finaluri tehnice superioare.**

Ținînd seama de cele de mai sus, putem defini **strategia** ca o etapă a **construcției cooperării**, iar elementele **tactice** ca etape intermediare sau finale în **realizarea cooperării tactice sau strategice.**

În etapa de construcție a cooperării, care va fi tratată în lucrarea "**Cooperarea strategică**", relațiile de intereacțiune se activează, capătă mobilitate, urmărindu-se o dispunere optimă a pieselor în vederea unor acțiuni comune și o apropiere de obiectivele adverse. Este momentul cînd "încărcătura de energie" acumulată a figurilor se degajă brusc, se creează premisele declanșării unor acțiuni tactice, iar calculul concret ("privirea pătrunzătoare") capătă un rol determinant.

Este de reținut faptul că așa cum strategia se învață tot așa și arta combinativă - "privirea pătrunzătoare" - elementele tactice se însușesc și se perfecționează numai prin muncă și numeroase exerciții. De aceea, procesul de pregătire al șahiștilor de performanță include multiple și variate exerciții cu elemente tactice întrucît, în noile condiții de concurs (cu reducerea timpului de gîndire), realizări excelente strategice pot fi compromise datorită scăpării unor momente tactice decisive. Un astfel de exemplu îl constituie partida:

"APĂRAREA SICILIANĂ"(B 89)

M.Pavlov-D.Bărbulescu (1985)

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 c:d4 4.♘:d4 ♘c6 5.♘c3 d6 6.♗e3 ♘f6 7.♗c4. Varianta Sozin, analizată de marele maestru Velimirovici, purtînd chiar numele de "Atacul Velimirovici". **7... ♗e7 8.♕e2 0-0?! 9.0-0-0, ♕c7 10.♖hg1 a6 11.g4 b5**. Cîteva inexactități în ordinea de mutări a negrului au permis albului să preia inițiativa. Ordinea exactă de mutări este fie 7...♕c7 8.♘a5!, urmat de b5, fie 7...♗e7 8...♕c7 9...a6. Acum albul poate "economisi" mutarea ♗b3, în favoarea declanșării atacului. **12.g5! ♘:d4**. (Răspuns practic forțat deoarece, după 12...b:c4 13.g:f6 ♗:f6 14.♕:c4 ♗d7 15.♘d5! e:d5 16.e:d5

♖c8 17.d:c6 ♗:c6 urmează 17.♘f5!) **13.♗:d4**! Nebunul ocupă diagonala mare. **13...♘d7 14.♘d5**! Sacrificiu tipic pentru cîştigarea de timp în atac. **14...e:d5** [14...♕:c4 15.♘:e7+ ♔h8 16.♕ h5 ♕:a2 17.♗ :g7 ♔:g7 18.♕h6+ ♔h8 19.g6! ♕a1+ 20.♔d2 f:g6 21.♘:g6 + ♔g8 22.♘e5+ şi 23.♕g7 ≠] **15.♗:d5 ♗b7**. Altfel se pierde ♖a8. **16.g6!!** Acesta a fost motivul sacrificiului de figură, deschiderea coloanei "g" **16...♗f6.** Singura mutare care prelungeşte lupta, deoarece după 16...♘f6 17.g:h7+ ♔h8 18.♖:g7!! ♔:g7 19.♕g4+ ♔h8 20.♖dg1 sau 18...♗ :d5 19.e:d5 ♔:g7



20.♖g1+ ♔h8 21.♕g4. **17.♕h5! h:g6** (17...h6 18.g: f7+ ♔h8 19.♖:g7 ♔:g7 20.♖g1 sau 19...♗:g7 20.♕:h6 +) Desigur, calculul şi verificarea tuturor acestor variante au solicitat mult timp de gîndire. Întîmplarea a făcut ca, în acest moment al partidei, o defecţiune de curent electric, a provocat stingerea luminii în sala de joc. Ceasurile au fost oprite. După cîteva minute, cînd s-a reluat jocul şi observînd că mai are 20 de minute de gîndire pentru 23 de mutări, albul a jucat: **18.♕:g6??** O greşeală de neiertat cu repercursiuni asupra întregii realizări de pînă acum. Trebuia 18.♖:g6!! cu ameninţările



decisive ♖h6 sau ♖:g7 şi cu eventuala intrare a ♖d1 la g1. Într-adevăr, după 18.♖:g6 ♗:d5 19.♖:g7 ♗:g7 (19...♔:g7 20.♖g1) 20.♗:g7 ♔:g7 21.♖g1+♔f6 22.♕g5+ ♔e6 23.e:d5 # sau 18...♘e5 19.♖h6! g:h6 20.♕:h6 ♗:d5 21.♖g1+ ♘g6 22.♗:f6 cu mat la g7 sau 18...♖fc8 19.♗:f7+ ♔f8 20.♗b3 ♘e5 21.♕h8 ♔e7 22.♖g7+ ♗:g7 23.♕:g7 ♔e8 24.♕ g8+ ♔e7 25.♕e6+ ♔f8 26.♗:e5 d:e5 27.♖g1 şi atacul supranumeric decide partida în favoarea albului. Şi după 18...♗:d4 19.♖h6 g:h6 20.♕g6+ ♔h8 21.♕h6+ ♔g8 urmează 22.♖g1+ **18...♗:d5 19.♕:g7.** Mirajul sacrificiului de damă, frumuseţea şahurilor prin descoperire şi "moara" respectivă, au fost cauzele ratării acestei partide. **19...♗:g7 20.♖:g7 + ♔h8 21.♖:f7+ ♘e5!!** Un "duş rece" pentru conducătorul pieselor albe! **22.♖:c7 ♗:e4 23.♖e1.** Cu ameninţarea de remiză: 24.♖:e5 d:e5 25.♗:e5 ♔g8 26.♖g7+ **23...♖f4 24.♖e7! ♔g8**

25.♗:e5 d:e5 26.♖:e5 ♗g6 27.♖1e2 ♖af8 28.♖e6 ♖4f6 29.♖:f6

R:f6 30.b3? Rc6? În poziție egală, albul a greșit cu 30.b3 în loc de 30.a3, iar negrul n-a jucat 30...b4 ceea ce ar fi îngreunat mult schimbarea pionilor pe flancul damei. **31.a3 Kf7 32.Kb2 Kf6 33.Rd2 Ke5 34.c3 Bf7 35.f4+! Ke4 36.Rd4+ Ke3 37.a4 b:a4 38. R:a4 Rb6 39.c4 Be8 40.Ra4 K:f4 41.Kc3** și partenerii au căzut de acord asupra remizei. O partidă de mare luptă. Și dacă pentru faza de construcție a atacului albul ar merita calificativul de "bine", pentru faza realizării calificativul "insuficient" este cel mai indicat.

Modificarea regulamentului, cu reducerea continuă a timpului de gîndire, necesită o pregătire corespunzătoare și un antrenament special. În primul rînd este necesar să se cunoască bine sistemul de joc sau deschiderea abordată, în așa fel încît mutările introductive să poată fi efectuate în maximum 15 minute. Perfecționarea jocului pentru faza tactică a realizării cooperării, a sesizării "momentului de vîrf", pentru precizia calculului și rapiditatea luării deciziilor se obțin printr-un antrenament intens, continuu și de lungă durată. Exercițiile tactice și studiul cooperării tactice sunt cele mai plăcute componente ale pregătirii complexe a jucătorului de șah. Ele oferă jucătorului satisfacții estetice deosebite, acesta "redescoperind" minunatele idei provenite din îndelungata practică de turneu a marilor jucători sau din studiile șahului artistic. Și studiile, cu ideile lor profunde, pot oferi jucătorului un foarte util bagaj de idei necesare jocului practic.

Cum ne putem descurca în mod eficient, în vederea unui antrenament sistematic, în fața avalanșei de diagrame existente în literatura șahistă, cu un conținut foarte diversificat ?

Pentru a putea elabora o clasificare cît mai exactă a procedeelor tactice trebuie să reamintim că nimic din ce se întîmplă pe tabla de șah nu poate fi în afara relațiilor de interacțiune. Ele sînt generatoarele tuturor ideilor și procedeelor tactice.

De regulă, în toate pozițiile întîlnite în diagrame, provenite din jocul practic, lupta dintre atac și apărare atinge momentul de vîrf cînd cooperarea în atac poate fi realizată printr-o ofensivă generală sau prin sacrificii. Combinația, de regulă, nu poate fi decît rezultatul unui spor de calitate al forței cooperării, al relațiilor de interacțiune dispuse optim și nu în ultimă instanță, cea mai rapidă și eficientă cale de realizare a construcției cooperării.

Care ar fi metoda cea mai eficientă de antrenament în tehnica de calcul ?

Plecînd de la premisa că **o combinație este explozia calitativă a acumulărilor cantitative de viteză, mobilitate și dispunere optimă a relațiilor de interacțiune ale atacului** , vom analiza, conform recomandărilor lui Em.Lasker, următoarele:

1. Raportul dintre numărul și calitatea pieselor care atacă (atacuri simple, duble, triple) și ale efectivelor apărării;

2. "Mărcile de atac" și posibilitățile dispunerii optime a figurilor pentru atac (orientate spre "mărci");

3. Situația rezervelor.

În mod curent atacul dispune de efective superioare. Se sacrifică o parte din material pentru distrugerea protecției regelui advers. Rezervele atacului sosesc mai rapid decît cele ale apărării, iar în unele situații, cînd efectivele nu sînt superioare, se poate căuta sprijin în limitarea și stînjenirea ce paralizează apărarea. **În toate cazurile, găsirea soluției sau a soluțiilor depinde de observarea atentă a tuturor relațiilor de interacțiune ale figurilor propril și cele ale adversarului.**

Această metodă practică este folositoare nu numai în găsirea combinației, dar și în dezvoltarea capacității de relizare a construcției cooperării și mai ales în sesizarea dispunerii optime a figurilor pentru atac. **Jucătorul descoperă, în acest mod, construcții tipice ale cooperării în atac, contra unor dispozitive de protecție ale regelui advers, specifice unor deschideri (cu nebunul fianchetto la g7, de exemplu), combinații specifice unor poziții tip etc., precum și diferite metode de valorificare a unor idei mai subtile (izolarea, autoblocarea etc.).**

Vom prezenta cele mai utilizate procedee tactice întîlnite în practica de turneu, în contextul procesului luptei dintre atac și apărare, în faza realizării cooperării tactice.

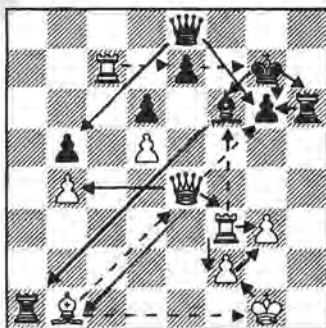
I. Distrugerea apărătorului

II. Îndepărtarea (distragerea) **apărătorului**

În procesul luptei de pe tabla de șah, în orice moment, fiecare piesă își aduce aportul său la desfășurarea evenimentelor, avînd un rol activ sau defensiv. Din punctul de vedere al apărării, o figură poate avea atît rol de susținere a altei figuri cît și funcții de apărare a unor amenințări.

Deci, ținînd seama și de cele menționate mai sus, studierea oricărei poziții trebuie să înceapă cu analiza atentă a situației relațiilor de interacțiune.

Vom exemplifica cu o poziție survenită într-o partidă (Stein - M.Filip, 1967 Moscova)



Care sînt relațiile de interacțiune în această poziție ?

Relațiile de susținere între piesele albe: ♕e4 apără ♗b1, ♖f3, pionii b4 și d5; ♔g1 apără p.f2; ♖f3 apără p.g3 și f2; p.f2 apără p.g3; ♗b1 susține ♕e4.

Relații de protecție între piesele: albe:::♗b1 protejează ♔g1, fiind interferat în relația de atac ♖a1 → ♔g1.

Relații de limitare între piesele albe:♗b1 este limitat de ♕e4 în controlul întregii diagonale, respectiv în atacul asupra p.g6, dar, în același timp, susține ♕e4, formînd împreună o baterie de atac dublu asupra p.g6. Pionul din f2 este blocat de ♖f3.

Relații de susținere între piesele negre: ♕e8 apără pp.b5, e7 și g6; ♔g7 susține ♖h6, ♗f6 și p.g6; ♖h6 susține p.g6; p.e7 susține ♗f6 și p.d6; ♗f6 susține ♖a1 și p.e7.

Relații de protecție între piesele negre: p.e7 protejează ♔g7 și ♕e8, fiind interferat în acțiunea de atac ♖c7 → ♔g7 și respectiv ♕e4 →♕e8.

Relații de limitare între piesele negre: p.g6 limitează acțiunea de susținere ♖h6 → ♗f6; pp.b5 și g6 limitează acțiunea ♕e8 pe diagonalele e8 → a4 și e8 → h5; p.e7 limitează acțiunea ♕e8 pe coloana "e".

Relații de atac între piesele adverse: ♕e4 atacă p.e7; ♖c7 atacă p.e7; ♖f3 atacă ♗f6; ♗b1 + ♕e4 atacă dublu p.g6; p.b4 controlează cîmpurile a5 și c5; p.g3 controlează cîmpurile c6 și e6; p.f2 controlează cîmpul e3; p.g3 controlează cîmpurile f4 și h4; ♕e4 controlează coloana "e", linia a 4-a și diagonala c2--f5; ♖c7 controlează coloana "c" și linia a 7-a; ♖f3 controlează coloana "f" și linia a 3-a; ♗b1 controlează cîmpurile c2, d3 și a3; ♕e8 controlează linia a 8-a și cîmpurile c6, d7 și f7; ♖h6 controlează coloana "h"; ♗f6 controlează diagonala b2 → e5; p.b5 controlează cîmpurile a4 și c4; p.d6 cîmpurile c5 și e5; p.g6 controlează cîmpurile f5 și h5.

Relații de limitare între piesele adverse: ♗b1 limitează relația de atac ♖a1 → ♔g1; p.e7 limitează relația de atac ♖c7→♔g7 și ♕e4 → ♕e8; p.g6 limitează relația de atac ♕e4+♗b1 (atac dublu).

Făcînd un bilanț al relațiilor interacțiune existente în această poziție se pot face două constatări foarte importante:

a. în timp ce toate piesele albului atacă simplu sau dublu obiective din tabăra adversă - ♕e4 ♖c7 ♖f3 și ♗b1 - d5 atacă simplu și dublu obiective din tabăra adversă (♕e4+♖e7 → e7; ♗b1+♕e4→g6; ♖f3 → ♗f6 - o singură figură a negrului - ♖a1 atacă simplu o figură a albului;

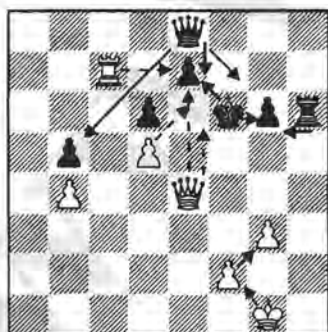
b. Piesele cu rol de protecție în tabăra proprie totodată au rol de stînjenire a acțiunilor de atac ale pieselor adverse: ♗b1 protejează ♔g1 și interferează, în același timp, acțiunea de atac a ♖a1; p.e7 protejează ♕e8 și ♔g7 și stînjenește totodată acțiunile de atac ♕e4 → ♕e8 și ♖e7 → ♔g7.

c. Cu toată poziția activă a pieselor albe și pasivitatea totală a figurilor negrului, acesta, pare perfect apărat. Fiecare cîmp sau figură atacată este susținut de cîte două sau trei forțe: g6 este apărat de ♔g7, ♕e8 și ♖h6; e7 de ♕e8 și ♗f6, iar ♗f6 este susținut de ♔g7 și e7.Poate albul oare străpunge această fortăreață aparent inexpugnabilă ? Poate el să realizeze cooperarea în atac a figurilor sale care acționează aparent răzleț ?

Excelentul tactician, care a fost

marele maestru Leonid Stein a găsit soluția:

1.♖:f6!!, folosind procedeul tactic cunoscut sub denumirea de "distrugerea apărătorului". Această mutare pune brusc în evidență toate defectele poziției negrului. Distrugerea principalului apărător - ♗f6 - chiar cu prețul sacrificiului calității, scoate în evidență falsa relație de susținere e7 → ♗f6, întrucît și ♔g7 este "legat" - ♖c7 → ♔g7, iar dacă nu ar fi această relație ar fi cea de a doua legătură - ♕e4 → ♕e8. Pe de altă parte negrul nu poate juca 1...♔:f6 deoarece intră atît sub focul atacului dublu 2.♕d4+ (♕d4 → ♔g7 și ♕ d4 → ♖a1) și se pierde o figură, cît și 2.♕e6+ ♔g7 3.♖:e7+ ♕:e7 4.♕:e7+ R oriunde și 5.♕e4 cu avantaj decisiv. În aceste condiții, răspunsul negrului este forțat, pentru a nu pierde o piesă: **1...♖:b1+ 2.♕:b1!!** Albul rezistă tentanției de-a juca "frumos", 2.♔g2, întrucît, dintrodată, piesele negrului ar căpăta "viață" prin 2...♖h2+ 3.♔:h2 ♕h8+! și albul este obligat să interfereze dama (la 4.♔g2?? ar urma 4...♕h1 ≠) 4.♕h4 ♕:h4 5.g:h4 ♔:f6 și negrul obține un final cîștigat! Vigilența trebuie păstrată "trează" chiar în cele mai "cîștigate" poziții. **2...♔:f6 3.♕e4!!** O puternică mutare de centralizare. Această poziție a avut-o în vedere Stein, după distrugerea apărătorului, ♗f6 și dispariția ♗b1; începînd cu un sacrificiu de calitate albul a realizat un schimb avantajos.



În condiții de perfectă egalitate materială să facem acum o nouă analiză a relațiilor de interacțiune.

Relații de susținere între figurile albului: ♔g1 susține f2; f2 susține g3; ♕e4 susține b4 și d5.

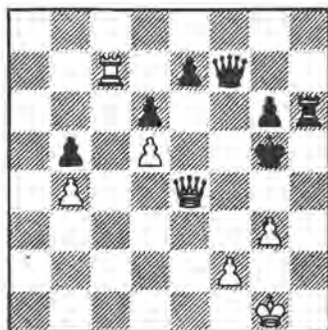
Relații de protecție între figurile albului: f2 și f3 protejează ♔g1 la atacuri frontale și diagonale.

Relații de susținere între piesele negrului: ♔f6 și ♕e8 susțin pionul din e7; pionul din g6 este susținut de ♔f6, ♕e8 și ♖h6; e7 susține d6; ♕e8 susține b5.

Relații de atac între piesele adverse: ♕e4 și ♖c7 atacă e7; ♕e4 și d5 controlează cîmpul deosebit de important e6 situat în apropierea imediată a regelui negru, expus.

În fața amenințării puternice ♕e6+, prin care se îndepărtează regele de la apărarea pionului e7, negrul este obligat la răspunsul **3...♕f7** (3...♖h7 4.♕f4+ ♔g7 5.♕:d6 ♔h6 6.♕f4+ ♔g7 7.d6! Dacă 3...♕g8 4.♕f4+! ♔g7 5.♖: e7+ ♔h8 6.♕f6+ și mat la următoarea mutare. Nici 3...e5 nu-l salvează pe negru, deoarece urmează 4.d:e6 (en passant) ♕:e6 5.♕f4+ ♕f5 și 6.♕:h6. La 3...♔f7 urmează 4.♕e6+ ♔f8 5.♖c8 și se cîștigă dama. **4.♕d4+!** Regele negru este atras în centrul tablei. **4...♔g5.** Această mutare este forțată deoarece după 4...♔f5 negrul este făcut mat prin mutarea 5.♕f4+!

♔e6 8.♕:f7+) **5.♕e3+!** şi negrul a cedat. De ce ? Acest atac vizează şi ♖h6 şi regele negru nu se poate deplasa din



apropierea turnului, rămînînd de luat în consideraţie numai mutarea 5...♔h5, dar Filip a cedat, deoarece a observat că este victima unui alt procedeu tactic de slăbire a relaţiei de susţinere, denumit "distragerea sau îndepărtarea apărătorului" prin **6.g4+!,** după care regele negru este obligat să părăsească relaţia de susţinere a ♖h6 şi turnul se pierde.

Un exemplu nemuritor de aplicare a celor două procedee este partida

Rotlewi - Rubinstein, 1908



Negrul fiind la mutare, a continuat cu **1... ♖:c3!**. (distrugerea apărătorului. Dacă 2. ♗:c3 ar fi urmat ♗:e4 + şi după 3.♕:e4 (îndepărtarea apărătorului) 3...♕:h2 #. După **2.g:h4** a urmat **2...♖d2!! 3.♕:d2 ♗:e4+ 4. ♕g2 ♖h3!!** şi albul a cedat deoarece la 5.♖f2 urma 5...♗:f2 iar la 5. ♖f3 ♗:f3 6.♗d4 ♗:d4.

Am făcut cunoştinţă prin intermediul acestui exemplu cu două procedee tactice, deosebit de eficiente, care au ca scop slăbirea relaţiilor de susţinere din tabăra adversă, obţinerea de avantaje materiale sau declanşarea unui atac decisiv de mat, în condiţii de cooperare superioară a figurilor albe.

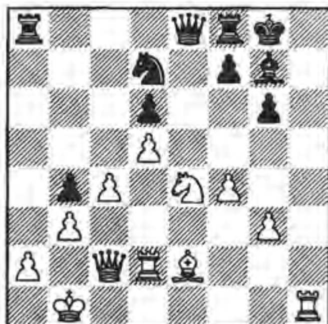
Vom defini procedeul tactic de **"distrugere a apărătorului" ca o acţiune de eliminare, prin schimb sau sacrificii, a unei figuri adverse cu rol de susţinere a altei figuri sau cu funcţii de apărare a unor ameninţări. După distrugerea apărătorului, figura rămasă fără apărare poate fi capturată sau ameninţarea poate fi concretizată.**

"Distragerea (îndepărtarea) apărătorului este acţiunea de atac îndreptată asupra unei piese adverse cu rol de susţinere a altei piese sau cu funcţie de apărare a unei ameninţări. Forţînd-o să se deplaseze, figura rămasă fără susţinere se pierde sau ameninţarea se poate concretiza.

Supraîncărcarea

Acest procedeu tactic este un caz particular al distragerii apărătorului, în situația în care o figură deține, simultan, mai multe funcții de susținere sau de apărare a unor amenințări.

Ivanovici-Rickman, (1977)



negrul mută

După o analiză atentă a dispunerii relațiilor de atac ale negrului, o primă idee ar fi valorificarea bateriei D+N pe diagonala a1-h8. În acest sens ar fi de luat în considerație: 1...♘e5! 2.f:e5 ♛:e5, dar albul nu este obligat la 2.f:e5. Chiar după 2.f:e5 ♛e5, albul poate juca ♔c1 și atacul nu mai are consistență. Numai după ce se observă că dama albă apără atât ♘e4 cât și a2, iar dacă regele alb ar fi obligat să ajungă pe coloana "a", poate intra în funcțiune bateria ♛+♗, prin ♛a8+ ♔b1 și ♛a1, negrului îi vine ideea unui sacrificiu cu dublă lovitură: **1...♖:a2!** după care albul nu-i mai rămâne decât să cedeze. Întrucât după 2.♛:a2 ♛:e4+! cu atac dublu, se pierde ♖h1 prin 3...♛:h1.

Romanișin - Plaskett (1977)



albul mută

Albul a sacrificat o figură pentru doi pioni și se pare că negrul nu are probleme, totul este apărat. O privire pătrunzătoare sesizează că piesele albe au o direcție de atac bine conturată: ♛g5→♗g7, ♛g5 →♔g8 și ♛g5→♘f6; ♗b2→♘f6; ♖d1→d7. Pe de altă parte, negrul are sarcini grele de apărare atât ♘f6 cât și ♗g7 (susținerea ♘f6→d7 este numai aparentă, întrucât prin deplasarea ♘f6 atârnă matul la g7. A apărut astfel, premisa unei sacrificiu: **1.♖:d7!!,** după care, practic, lupta trebuie să înceteze; 1...♛:d7 2.♗:f6 și 3.♛:g7 mat.

Și dacă, în aceste două exemple, combinațiile pe tema supraîncărcării s-au finalizat cu mat, uneori ele se pot solda cu câștig de material întrucât apărarea este pusă în imposibilitate de a-și îndeplini satisfăcător funcțiile. De exemplu, în poziția ce urmează întâlnită

partida Gratias-Müller, 1976: dama albă



apără, simultan, atât ♖c3, cât și amenințarea de mat la g3. Negrul exploatează această supraîncărcare și prin mutarea **1...♖f7!!** realizează o dublă lovitură: atacă dama din c7 și o îndepărtează de la funcția de apărare a ♖c3, realizându-se 2...♕:c3. La contraatacul 2.♖c1 urmează 2...♖:f3+ 3.♔g2 ♕f2+ 4. ♔h1 ♖h3+

Se desprinde, astfel o concluzie practică: **cu cât o figură are mai multe funcții de apărare și de susținere, cu atât este mai vulnerabilă la orice atac, creîndu-se condiții favorabile de realizare, de către adversar, a premiselor de efectare a unor combinații.**

APLICAȚII- TEST

(la distrugerea apărătorului)

(27)



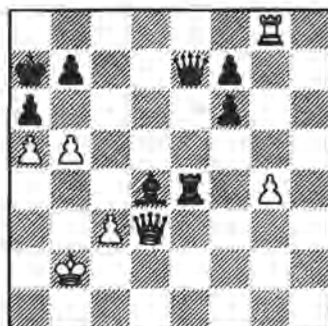
1. ?(2')

(28)



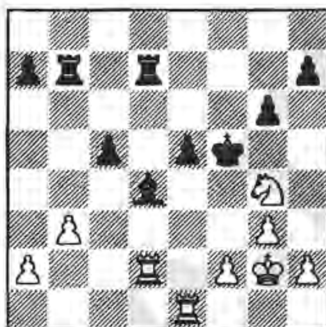
1. ?(2')

29



1.?(2')

30



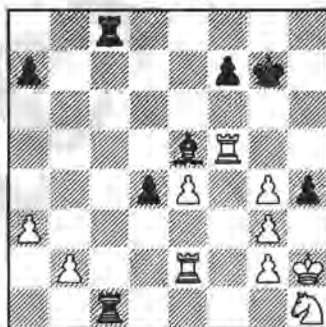
1.?(2')

31



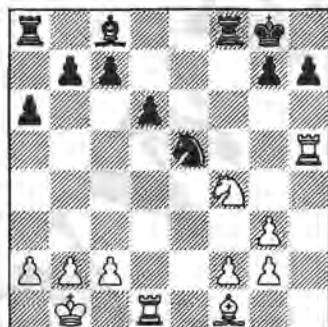
1. ?(3')

32



1... ?(4')

33



1. ?(4')

34



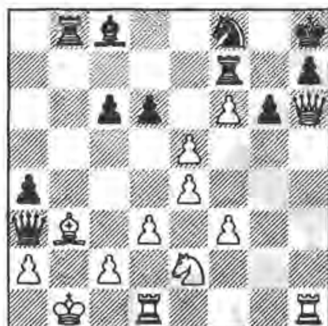
1...?(4')

35



1.?(4')

36



1.?(5')

37



1. ?(9')

38



1... ?(10')

39



1. ?(10')

40



1.?(10')

(41)



1.?(10)'

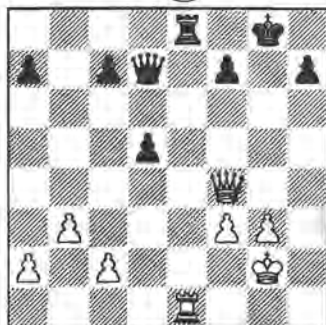
(42)



1.?(10)'

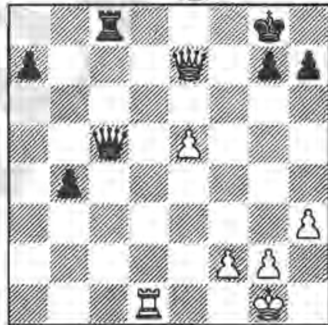
APLICAȚII - TEST
Distragerea (îndepărtarea) apărătorului

(43)



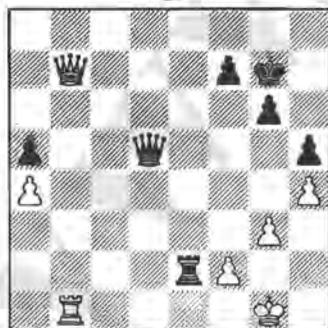
1. ?(2')

(44)



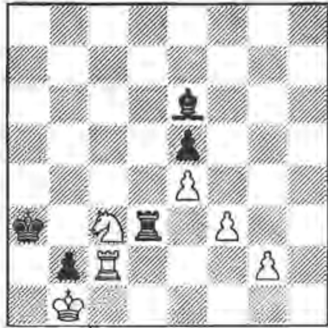
1. ?(2')

(45)



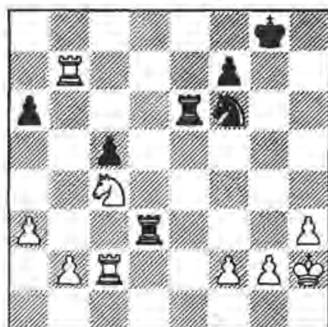
1... ?(2')

(46)



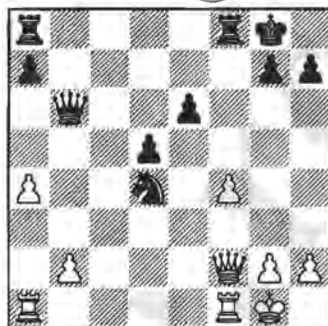
1...?(3')

47



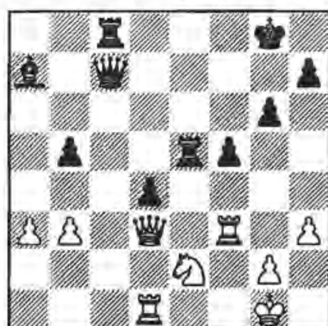
1...?(3')

48



1...?(3')

49



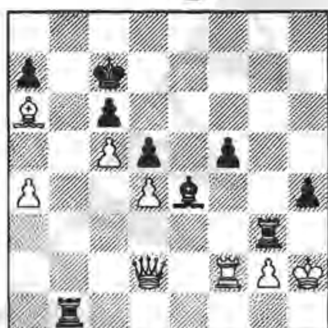
1... ?(3')

50



1. ?(3')

51



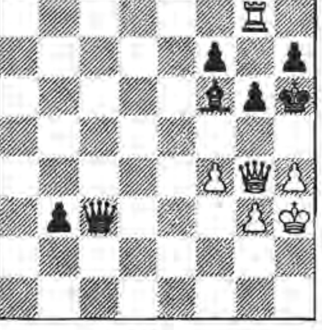
1... ?(3')

52



1.?(4')

(53)



1.?(5')

(54)



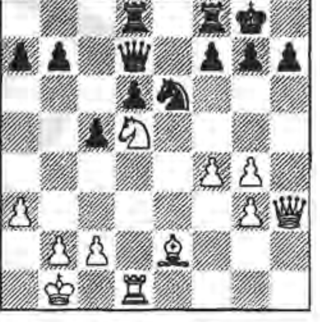
1.?(5')

(55)



1. ?(5')

(56)



1. ?(5')

(57)



1... ?(5')

(58)



1... ?(5')

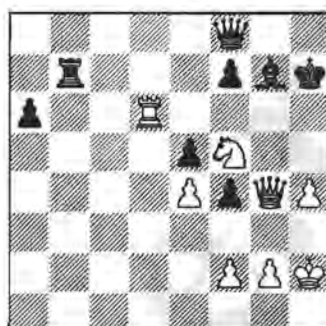
APLICAȚII - TEST (Supraîncărcarea)

59



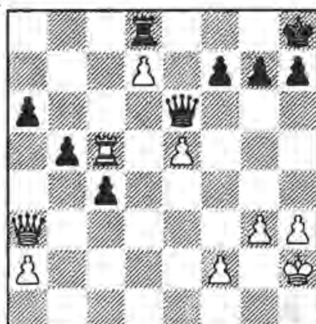
1.?(3')

60



1.?(3)

61



1. ?(5')

62



1. ?(5')

63



1... ?(6')

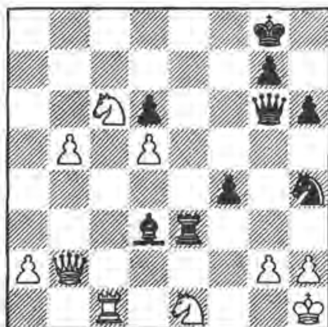
64



1. ?(5')

Izolarea și interferarea

Să analizăm poziția din următoarea diagramă în care negrul este la mutare. Un prim bilanț, din punct



de vedere material, nu constituie un prilej de bucurie pentru negru. Albul are doi pioni liberi legați pe coloanele "a" și "b" dintre care unul mai are numai trei mutări până la transformare. Poziția albului pare destul de solidă, totul este apărat. În aceste condiții, negrul, având timp limitat de gândire, este pus în fața sarcinii grele de a lua o hotărâre... Dar, înainte de a vedea ce hotărâre a luat negrul, să analizăm poziția din punct de vedere al relațiilor de interacțiune.

Relații de susținere între piesele albului: ♕b2 susține ♖c1, p.a2, g2 și b5; ♔g1 susține pp.g2 și h2; ♖c1 susține ♘e1 și ♘c6; ♘c1 susține p.g2, iar p.b5 și d5 susțin ♘c6.

Relații de limitare între piesele albului: ♘c6 și ♘e1 limitează totalitatea câmpurilor de acțiune ale ♖c1.

Relații de susținere între piesele negrului: ♔g8 susține p.g7; ♛g6 susține ♝d3, pp.d6, g7 și h6; ♜e3 susține ♝d3; p.f4 susține ♜e3.

Relații de limitare între piesele negrului: ♝d3 limitează acțiunea ♜e3 pe linia a treia; tot ♝d3 limitează acțiunea ♛g6 pe diagonala până la b1, iar p.d6 limiteză acțiunea ♛g6 pe linia a șasea.

Relații de atac între piesele adverse: ♛b2 atacă p.g7; Calul atacă ♝d3; bateria ♛g6+♘h4 atacă, cu amenințarea de mat, p.g2; ♜e3 atacă ♘e1.

Întrucât pionul din b5 avansează, trebuie acționat energic, s-a gândit probabil negrul. Dar cum? Să atacăm încă o dată la g2 prin 1...♜e2? Nu se poate, deoarece albul joacă 2.♕:e2 (distrugerea apărătorului), urmat de 2...♝:e2 3.♘e7+ cu atacul dublu al ♔g8 și ♛g6. Pentru același motiv, nu se poate juca 1...♝e4 din cauza 2.♘e7+. Atunci să încercăm ♝f1 și dacă 2.b6 ♖:e1 3.♖:e1 ♝:g2+ 4.♔g1 ♝e4+ 5.♔f1 (5.♔f2 ♛g2+ și se câștigă dama) 5...♝d3+! 6.♖e2 f3! și de asemenea se câștigă. Dar ce joc dacă albul mută 2.♔g1? Acum 2...♖:e1 și 3...♗:g2 nu merge deoarece din nou există pericolul de șah+damă cu ♘e7+. Totuși, dacă mă gândesc bine, pot lua pionul din b5, întrucât după2.♔g1 ♝:b5 3.♕:b5 ♖:e1+ 4.♖:e1 și ♛g2#. Deci, practic, pionul din b5 nu este apărat de damă și pot să-l câștig chiar cu 1...♝:b5! Nu-i

chiar aşa de rău! Dar tot rămâne un pion liber pe coloana "a". Deci, iar nu este bine. Oare nu există ceva mai bun? Să încercăm! **1...♗c2!!** Să vedem cu ce va lua albul acest nebun? Dacă 2.♘:c2, urmează 2...♕:g2#, întrucât ♕b2 nu mai susţine g2, fiind interferată de ♘c2. Dacă 2.♖:c2 urmează 2...♖:e1#. Dar dacă 2.♕:c2?, atunci se câştigă dama cu 2...♖:e1+ 3.♖:e1 ♕:c2. Deci, nu mai este nimic de făcut. Într-adevăr, după efectuarea acestei mutări, care a fost ca un trăznet, albul a cedat, deoarece nici 2.g3 ♕e4+ 3.♔g1 ♖:e1+ cu mat la alegere 4.♖:e1 ♕g2# sau ♕:e1#.

Procedeele **izolarea** şi **interferarea** sînt elemente tactice de mare eficacitate, **având ca scop slăbirea relaţiilor de interacţiune între piesele adversarului, distrugerea cooperării prin "tăierea" legăturilor de "comunicaţie, respectiv stânjenirea activităţii unor figuri cu importante funcţii defensive.** Aceste două procedee sînt strîns legate între ele, aproape întotdeauna aplicarea procedeului izolării are ca efect interferarea şi invers. Desigur că ele pot fi întîlnite şi separat. Astfel, în cazul analizat anterior, prin 1...♗c2!! nebunul realizează izolarea damei de apărare a cîmpului g2, iar dacă 2.♘:c2, propriul cal s-a interferat pe ruta b2-g2 şi întrerupe funcţia defensivă a damei.

Într-o partidă jucată la turneul internaţional de la Liubliana în anul 1892, s-au întîlnit marii maeştri:

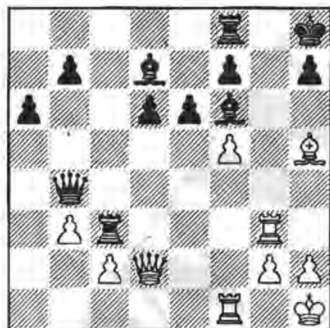
G. Maroczy - M. Vidmar, Apărarea celor doi cai: **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6 4.d4 e:d4 5.0-0 ♗c5?!** S-a jucat o variantă la modă în deceniul al 3-lea, Atacul Max Lange. Astăzi se recomandă continuarea 5...♘:e4! **6.e5 d5! 7.e:f6 d:c4 8.♖e1+ ♗e6 9.♘g5 ♕d5!** Vidmar îşi dă seama că după 9...♕:f6 10.♘:e6! f:e6, atacul dublu, 11.♕h5+ (→♔e8 şi →♗c5) duce la pierderea unei figuri **10.♘c3 ♕f5 11.♘ce4 ♗f8?** Astăzi manualele recomandă 11...0-0 după care rezultă o poziţie egală. **12.♘:f7!** O primă mutare foarte subtilă, care obligă pe negru la **12...♔:f7**, întrucît la 12...♗:f7 urmează un şah dublu cu cîştigul damei, 13.♘d6++ **13.♘g5+ ♔g8.** Vidmar găseşte singura apărare, întrucît după 13...♔g6 14.f:g7 ♗:g7 15.♖:e6+ ♗f6 16.g4 ♕d5 17.♘h3 albul are un atac puternic. **14.g4!** . O cursă abilă, bazată pe procedeul distragerii apărătorului. După, 14...♕:g4 15.♕6g4 ♗:g4, nebunul din e6 şi-a părăsit funcţia şi urmează, 16.f7# **14...♕:f6?** O greşeală care pierde forţat! Trebuia încercat 14...♕g6 15.♖:e6 g:f6 16.♕f3 ♔g7 **15.♖:e6 ♕d8.** Singurul loc de retragere de pe tablă. **16.♕f3!!**, cu simpla ameninţare ♕f7#, parată numai cu **16...♕d7**. Urmează însă o mutare de rară frumuseţe, **17.♖e7!!** şi negrul a cedat. De ce? După această ultimă mutare a albului, în funcţie de răspunsul



negrului, funcționează mai multe procedee tactice: izolarea, interferarea și distragerea apărătorului. Izolează dama de apărarea cîmpului f7. Ce poate juca negrul? 17...♗:e7 cu care interferează ♕d7 de cîmpul f7; 17...♕:e7, îndepărtarea apărătorului de la susținerea cîmpului d5. După 18.♕d5+, interferarea cu 18...♕e6, prelungește matul doar cu o mutare, 19.♕:e6#. Totuși, Vidmar nu a fost așa de supărat de pierderea acestei partide, întrucît a aflat că în anul 1900 s-a mai jucat o partidă identică între Finn și Newgent, albul cîștigând tot cu mutarea 17.♖e7!!. Deci nu Maroczy cîștigase partida, ci... teoria. Și, fapt curios, greșeala lui a mai fost repetată și în anul 1927 în partida Sämisch-Reimann.

Și în jocul de mijloc procedeele izolării și interferării se întîlnesc destul de des, iar aplicarea lor, de regulă, hotărăște soarta unei partide.

În poziția din diagramă, marele



maestru Platonov aștepta cu nerăbdare ca Tal să încerce să-și recîștige figura sacrificată prin f:e6, la care pregătise răspunsul 1...♖f3, cu înlăturarea interferării și a atacului dublu. A avut însă o neplăcută surpriză, deoarece Tal a jucat **1.♕h6!!**, atacînd simultan, prin atac dublu, ♗f6 și ♖f8. Acum nu merge nici 1...♗e7, din cauza 2.♕g7# și nici 1...♗g7. Se pare că răspunsul este **1...♖:g3**, întrucît după 2.♕:f6+ ♖g7! sau 2.♕:f8 ♖g8! negrul se salvează. Dar Tal avea pregătită o mutare mult mai tare **2.♗g6!!** cu amenințarea directă 3.♕:h7# și cu interferarea coloanei "g" pentru ♖g3, ceea ce creează premizele pentru realizarea celei de a 2-a amenințări 3.♕:f8#. În aceste condiții Platonov s-a recunoscut învins.

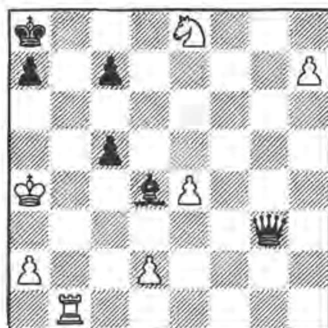
Aplicarea procedeului interferării în finaluri se cunoaște din secolul al XV-lea. În poziția Lucena, construcția punții se bazează pe interferarea turnului pe liniile a patra și a cincea și asigurarea transformării unui pion. Dar sînt și cazuri mult mai recente.

În partida Kataev-Markov, 1977, albul se pregătea, liniștit, să captureze pionii f4 și h3, dar a urmat ca din senin **1...♖d1!!**, după care a observat că nu-i rămîne decît să asiste, ca spectator, la marșul triumfal al pionului h3 spre damă: 2.♔:d1 h2 urmat de h1♕.



negrul mută

Numeroase sînt exemplele din şahul artistic. Unul dintre cele mai frumoase este următorul.



1.e5! Interferarea se poate efectua şi pe diagonală. Cu toate că are damă în plus, negrul pierde deoarece la 1...♕:e5 urmează 2.h8♕! ♕:h8 3.♘c7#, iar la 1...♗:e5 2.♘c7+ ♗:c7 3.h8♕ ♗b8 albul cîştigă cu o mutare "lungă" 4.♕h1# (după interferarea ♕f3 sau ♕g2 care, de fapt, lungeşte partida cu o mutare).

Exemplul următor este şi mai edificator:



1...♖e4+ 2.g4 ♖c4!! şi pionul din c2 se transformă imparabil: 3.♖:c4 ♗:c4 sau dacă 3.♗:d3 ♖:c6 4.♗:c2 ♖:c2 şi negrul rămîne cu un turn în plus. Acum, cînd cunoaştem mecanismul procedeelor de izolare a apărătorului şi de interferare, putem uşor observa că ambele procedee se utilizează în scopul de a dezorganiza relaţiile de susţinere şi a funcţiilor de apărare între figurile adversarului, respectiv a "scurtcircuitării" acestor relaţii, ele încetînd brusc de a mai funcţiona. După aplicarea acestor procedee apărarea nu mai are capacitatea de a rezista.

Vom defini, deci, **procedeul tactic al izolării apărătorului ca o acţiune prin care se izolează o figură adversă** (cu rol de susţinere a altei figuri sau cu funcţie de apărare a unei ameninţări) **prin metoda atacului sau sacrificiului unei figuri, care realizează izolarea.** Capturarea acestei figuri de către o altă figură adversă conduce la situaţia limitării, iar figura rămasă izolată prin interferare nu-şi mai poate îndeplini funcţiile.

Procedeul tactic al **interferării este un element tactic utilizat în atac şi în apărare, care întrerupe activitatea unei funcţii de atac sau de apărare a unei figuri adverse prin interpunerea în drumul acesteia a unei figuri proprii.**

Aria de aplicare practică a acestor procedee de slăbire a relaţiilor de susţinere sau de apărare a figurilor noastre este deosebit de largă. Astfel, cînd atacăm o figură sau un cîmp, este necesar să observăm cu atenţie relaţiile de susţinere ale figurii sau cîmpului pentru a nu scăpa ocazia aplicării procedeelor distrugerii, îndepărtării apărătorului sau a izolării lui, ca şi posibilitatea unei interferări decisive. Numai după ce ne vom convinge că nu există astfel de posibilităţi vom continua întărirea poziţiei prin dispuneri optime ale figurilor care atacă.

EXERCIȚII TEST

(65)



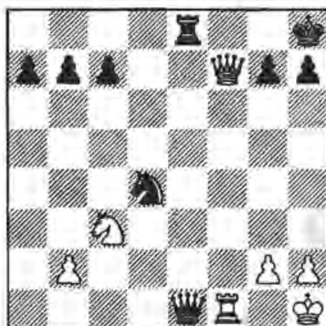
1.?(2')

(66)



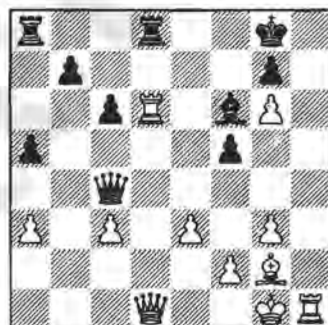
1.?(3)

(67)



1. ?(5')

(68)



1. ?(3')

(69)



1....?(3')

(70)



1...?(3')

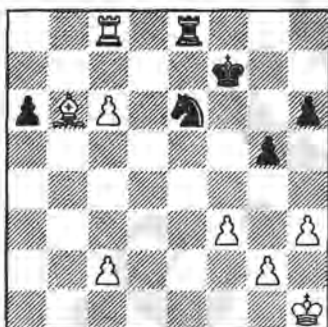
APLICAŢII - TEST (Interferenţă)

71



1.?(4')

72



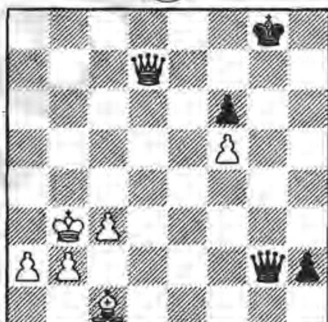
1.?(3')

73



1... ?(9')

74



1. ?(9)

75



1. ?(9')

76



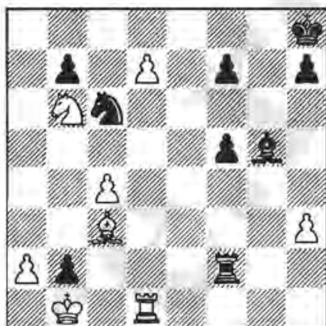
1. ?(10')

Legarea

Legarea este un procedeu tactic frecvent întîlnit în partida de şah, în toate fazele ei. **Acest procedeu este efectuat, de obicei, de o figură cu bătaie lungă (nebun, damă, turn) care atacă o figură aflată pe aceeaşi diagonală, linie sau coloană cu o altă figură mai importantă** (rege, damă sau altă figură nesusţinută). Ca rezultat figura "legată" este pe moment paralizată şi îşi pierde temporar funcţiile. Ea nu se mai poate deplasa întrucît se pierde cea de a doua figură aflată pe aceeaşi diagonală, coloană sau linie cu ea, şi nu poate susţine altă figură sau nu poate controla un alt cîmp, susţinerea sau controlul fiind numai aparente. Legarea este o formă eficientă de atac simplu stînjenind total mobilitatea figurii adverse legate (se manifestă relaţia de stînjenire a mobilităţii figurii respective). Eficienţa legării este cu atît mai mare cu cît relaţia de susţinere a piesei legate este mai slabă şi cu cît posibilitatea de creştere a cooperării în atac asupra figurii legate este mai rapidă. Cunoaşterea eficienţei acestui procedeu, a formelor de manifestare a legării ca şi metodele de combatere a legării trebuie să facă parte din bagajul de cunoştinţe al oricărui jucător sau jucătoare de turneu.

Forma cea mai simplă de aplicare a acestui procedeu, este legarea figurii şi atacul ei imediat cu un pion.

În partida Tal-Larsen, Las Palmas 1977 cu toate că există o egalitate perfectă din punct de vedere material, albul are un avantaj copleşitor,



datorită pionului avansat pe linia a şaptea. Cu mutarea **1.♗c3+,** albul aduce regele pe g8, deci **1...♔g8**. Dacă 1...f6 se pierde dublul control la d8 şi prin d8♕ albul cîştigă o figură. **2.♖g1h6** (2...f6 3.♗:f6!) **3.h4!** şi după pierderea figurii Larsen a cedat.

În partida Geller-Stahlberg, Göteborg 1955, albul a calculat, in-



trarea în acest final după **1.♖c1! ♗g6 2.♖:c8 ♖:c8 3.♗:e5** şi legarea pe diagonala a1-h8 devine fatală negrului **3...h6 4.f4 ♖e8 5.♗b2 ♖e4 6.g5 ♖:f4 7.♗:f6+ ♔h7 8.♖d8 ♗b1** şi acum cu **♗h5** albul cîştigă imediat.

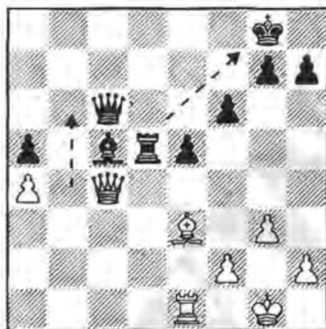
Un alt exemplu este şi cel din partida Inkutto-Keres, Mar del Plata 1957



1...♖:e4 2.♖:e4 f5! şi albul a cedat.

De regulă, aceste forme de legare simplă sînt mai uşor de observat şi se pot evita mai uşor. Mai dificile sînt cazurile de legare dublă în care o figură leagă simultan două figuri adverse.

Poziţia de mai jos a survenit în partida Şamkov-Iablonski 1978. Prin



mutarea **1.♕c4!** albul leagă simultan două figuri- ♗c5 şi ♖d5, care nu pot muta. Negrul încearcă să scape de legătura turnului prin mutarea **1...♔f8,** dar urmează întărirea cooperării în atac cu **2.♖c1** şi se pierde ♗c5.

Un foarte instructiv caz de legare dublă s-a întîlnit într-o partidă Espel-Andersen, Oslo 1952: **1.e4 c6 2.c4 d5 3.c:d5 c:d5 4.♗b5+ ♗d7 5.♕a4?! d:e4! 6.♗:d7+ ♘:d7 7.♕:e4 ♘c5 8.♕c4 ♘d3+ 9.♔e2 ♖c8! 10.♕:d3 ♕:d3 11.♔:d3 ♖c1!!** Legătura dublă pe linia întîi paralizează simultan activitatea a patru figuri. Acum negrul se dezvoltă rapid. **12.♔e2 g6! 13.d4 ♗g7 14.♔d2 ♗h6+! 15.♔e2 ♘f6 16.g3 0-0 17.♔f3 ♖c8** şi apoi negrul a cîştigat uşor **18.♔g2 ♖d1!** De obicei, aceste legături duble, care au ca mutare introductivă un atac dublu- o figură atacă două figuri adverse- sînt decisive, conducînd la mari pierderi de material.

O formă mai rar întîlnită în practică este legarea în cruce care are efect distrugător dacă una din cele patru figuri aflate "în cruce" este regele.

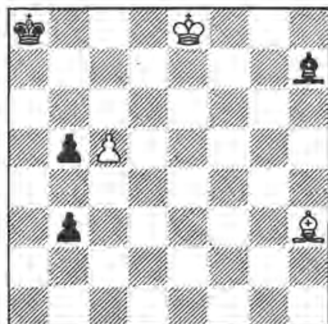
În următoarea poziţie cu ultima sa mutare **1...♕f5!!**, negrul a realizat



un atac dublu- două figuri atacă o figură adversă. Nebunul din e4 a devenit imobil, întrucît relaţia de atac asupra cîmpului f5 este numai aparentă, fiind legat de ♗b7, care

atacă ♔h1, iar capturarea nebunului din b7 ar duce la pierderea ♕c2. După susținerea cu **2.♘c3** și atacul cu **2...♖fe8**, a urmat susținerea cu **3.♖e1**, iar negrul a profitat de inactivitatea ♗e4 și după **3...♖:e4!! 4.♘:e4 ♖e8** (atac) **5.h3 ♖:e4** albul a cedat.(6.♔h2 ♖:e1! 7.♕:f5 ♖h1#)

Excepțional este tratată tema "legării" într-un studiu al lui A. Troițki,



publicat în anul 1927. **1.c6! b2**. Eficiența legării simple este demonstrată în varianta **1...♗e4 2.c7** ♗b7 3.♗g2!! ♔a7 4.♗:b7 ♔:b7 5.♔d8 și caracteristica de transformare decide. **2.c7 b1♕ 3.c8♕+ ♔a7 4.♕c7+! ♔a8** (4... ♔a6 5.♗c8≠) și astfel se justifică prezența pionului b5. **5.♗g2+ ♗e4 6.♕h7!!**, legarea în cruce decide, întrucît la 6...♕ oriunde urmează 7.♗:e4 ♔b8 8.♕b7≠ iar, la 5...♔b8 6.♗:e4 cu dublă lovitură amenință ♕b1 și mat la b7! Din nou pionul b5 are un rol negativ.

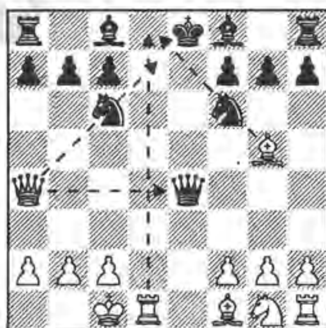
Din practica de turneu se pot trage cîteva concluzii referitoare la aplicarea acestui element tactic.

1. Dacă piesa care efectuează legarea este plasată mai departe de obiectiv, ea scapă atenției adversarului. Două exemple din partide jucate la turnee internaționale (!) sînt concludente în acest sens:

Keres-Arlamovski, 1953 **1.e4 c6 2.♘c3 d5 3.♘f3 d:e4 4.♘:e4 ♘f6 5.♕e2 ♘bd7? 6.♘d6≠**

Venert-Mecikarov, 1976 **1.d4 ♘f6 2.c4 ♘c6 3.♘f3 d6 4.♘c3 ♗g4 5.d5 ♘e5 6.♘d2?? ♘d3 ≠ 0-1**

2. În focul luptei, uneori se pierde din vedere că relațiile de susținere și control al unor cîmpuri al pieselor legate devin iluzorii, ceea ce conduce la pierderi de material sau la permiterea accesului, cu tempo al unor figuri adverse. De exemplu: Bronstein -N.N, 1950. Cu ultima sa mutare,



negrul a capturat un cal alb la e4. El a observat că nu putea captura ♘e4 cu ♘f6, întrucît urma mat la d8 (calul din c6 fiind legat de ♕a4), convins fiind că după schimbul damelor la e4- 1.♕:e4 ♘:e4 2.♖e1 ♗e6 3.♖:e4 ♗e7- poziția lui este perfect jucabilă, a continuat **1...♕:e4.** A urmat însă mutarea surpriză **2.♖d8+!!** Nu se poate **2...♘:d8** din cauza legării ♕a4 și

negrul a jucat 2...♔:d8, pierzîndu-se relația de susținere ♘f6→♕e4, deoarece ♘f6 a intrat în relația de legătură ♗g5→♘f6→♔d8, iar albul a jucat acum pur și simplu **3.♕:e4,** negrul pierzînd dama. Regele negru a fost "atras" pe d8 și ♘f6 apără numai aparent ♕e4.

Un alt exemplu este partida Lasker Ed.-Ayala, 1947, în care, negrul era convins că pionul său în plus își va spune cuvîntul. A constatat, însă



cu surprindere, că după **1.♕a4+!**, nu mai are ce muta, 1...♔f8 2.♗h6+ ♔g8 3.♖d7 (♕d7), atac dublu sau chiar 3.♕:a7, îndepărtarea apărătorului și astfel situația negrului devine tragică. Nici interferările **1...♕c6 2.♖d8+!! ♔:d8 3.♕:c6** și funcționează relația de legătură ♗g5→♘f6→♔d8; nici **1...♘c6 2.♖d8+!! ♕:d8 3.♕:c6+!! ♕d7 4.♕a8+** și urmează matul. În aceste condiții negrul a cedat.

În poziția din diagramă următoare, albul era convins că totul este în regulă, punîndu-și mari speranțe în pionul liber "d", susținut de turn, chiar în condițiile în care este evident că el va pierde dama după



1...♖:f2 2.♕:f2 crezînd că după ♗:f2+ 3.♔:f2 ♕:h2+ 4.♔:f3 ♕h5+ 5.g4! și cîștigă. La mutarea a doua, negru a jucat însă **2...♕h3!!,** cu simpla amenințare 3...♕g2≠, dama fiind susținută de pionul din f3. Nu merge 3.♕:c5 (îndepărtarea apărătorului) întrucît "atîrnă" matul la g2. Și după 3.♖d4 ♗:d4 4.♕:d4 efectul fiind același, albul a cedat.

Cu atît mai mult scapă atenției o serie de "legări" ale unor piese, devenite astfel, fără viață, imobile, datorită obligației pe care o au de a proteja un cîmp în spatele lor sau de a apăra o amenințare.

Într-o partidă Euwe-Rubinstein, Bad Kissingen 1928, s-a ajuns în poziția din diagramă. Negrul s-a decis



să elimine ♗f4, prin mutarea

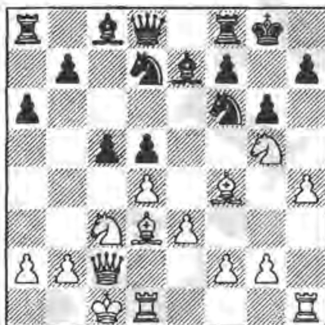
1...Nh5?? A urmat imediat 2.N:d5!! Numai acum negrul a constatat că relația de susținere a pionului pierdut la d5 era doar iluzorie, întrucît după 2...c:d5 urma 3.Bc7 cu cîștigul damei, limitată de propriile piese. Rubinstein a pierdut pionul și după 2...N:f4 3.N:f4 albul a cîștigat cu ușurință.

Curios este faptul că, doi ani mai tîrziu, în anul 1930, Rubinstein, jucînd tot cu negrele contra lui Alehin, a ajuns în poziția din diagramă. El a



mutat corect 1...Ne4! Alehin care era un fin psiholog, cunoscînd și partida anterioară a lui Rubinstein, a jucat simplu **2.Bf4** (poate cade în cursă?!). Și, într-adevăr, Rubinstein a continuat "întărirea" cîmpului e4 cu 2...f5?? și numai după ce albul a mutat **3.N:d5** și-a adus aminte că nu este pentru prima oară cînd ...pățește așa ceva!

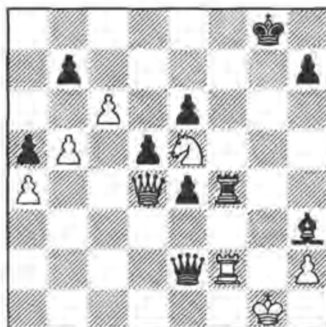
Într-o importantă variantă a Gambitului damei albul dispune de o valoroasă întărire teoretică, care o duce la cîștigul unui prețios tempo în atac, bazată pe aceeași idee și care aparține marelui maestru român Mihai Șubă: **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Nc3 Nf6 4.Nf3 Nbd7? 5.c:d5 e:d5 6.Bf4 c6 7.e3 Be7 8.Qc2! 0-0 9.0-0-0** Teoria recomandă 9.Bd3 Re8 10.0-0-0- Nf8 cu joc complicat. **9...a6** și după **10.Bd3 c5 11.Ng5 g6 12.h4**



albul a obținut atac puternic. Intervertirea de mutare 8.Qc2 9.0-0-0 în loc de Bd3 a forțat pe negru la 9...a6 întrucît după 9...Re8? urmează 10.Nb5! c:b5? 11.Bc7!

În sfîrșit, într-o partidă Rogunno-Alehin, 1935, s-a ajuns în poziția din diagramă, în care albul a împins cu optimism pionul său liber de pe coloana "c" spre transformare și numai după ce Alehin a jucat o mutare de mare rafinament **1...Qe2!** a observat că nu "merge"

1 ...Qh5-e2!



2.R:e2, deoarece urmează 2...Rf1≠ și nici 2.R:f4 din cauza 2...Qg2≠. Întrucît și amenințările 2...Qe1+ și 2...Qf1+

sînt imposibil de parat albul a fost nevoit să cedeze.

3. Lipsa de prevedere, întîrzierea luării unor măsuri contra procedeului legării duce în ultimă instanță la paralizie totală a poziției, cum se poate observa și din exemplul următor: Almurjiev – Gohanov, (1978)



și are un aspect...tragicomic. Cu ultimele mutări efectuate pe tablă- ♖:f3 și ♕e3!- negrul l-a adus pe alb într-o situație de "non combat". Practic, nu există nici o posibilitate de a para amenințarea 1...♖g1+ și ♗:f3+ cu mat la g2 sau la e1. Negrul a jucat 2...♖f2 cu aceiași iluzie a susținerii și după 3.♕:f2, a cedat.

A. Alehin - A. Nimzovici
(San Remo, 1930)



Albul are o poziție mai bună, cu un nebun bun la f1, contra unui nebun la b7. De aceea, decizia lui Alehin pare cu totul surprinzătoare, **16.♘:b7**, schimbînd un cal central cu un nebun inactiv. A urmat, **16...♛:b7 17.a6 ♛f7 18.♗b5!** Dezvoltarea cu tempo și pregătirea ocupării coloanei "c". **18...♞8e7 19.0-0 h6**. O mutare necesară, deoarece se amenință 20.♘g5 ♛g6 21.h4, obligîndu-l pe negru la mutarea 21...h5 **20.♖fc1 ♜fc8**. Începe lupta pentru ocuparea coloanei "c" . Creșterea coopărării în atac pe coloana "c" este specifică în realizarea acțiunii pieselor grele (cooperare ♕+♖ sau ♖+♖ sau ♕+♖+♖).



21.♖c2! ♛e8 (21...♘d8 22.♖ac1 ♖:c2 23.♖:c2 ♖c8 24.♖:c8 ♘:c8 25.♕c3! ♘e7 26.♕c7!) **22.♖ac1** Presiunea pe coloana "c" s-a dublat ca forță. **22...♜ab8 23.♕e3!** Pregătește triplarea pieselor grele pe coloana "c". **23...♜c7 24.♖c3!** Manevră clasică. **24...♛d7 25.♖1c2 ♚f8 26.♕c1!!** Cooperarea pieselor grele pe coloana "c" a atins cota maximă. Legătura este definitivă deoarece calul nu mai poate muta. **26...♜bc8 27.♗a4!**. Se amenință simplu. 28.b5 **27...b5 28.♗:b5 ♚e8 29.♗a4! ♚d8**. Acum, dacă albul mută b5, turnul din c7 este apărat, dar albul a

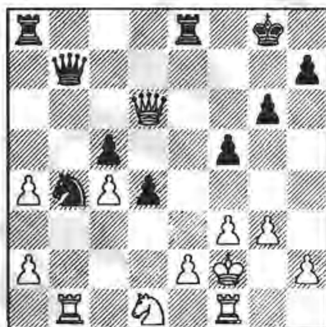
jucat **30.h4!** și negrul a cedat, deoarece după 30...h5 31.g3 g6 32.♔h2 situația de zugzwang total se soldează cu pierderea unei piese de către negru după 32...♖b8 33.b5 ♕e8 și b6. Am urmărit, deci, un exemplu foarte concludent de utilizare eficientă a legării, prin cooperare în atac a pieselor grele.

Care sînt mijloacele de luptă împotriva procedeului legării?

1. În primul rînd trebuie să se urmărească, cu atenție, dacă figura legată nu se poate deplasa cu tempo.

Într-o primă partidă de concurs jucată contra d-lui Haimovici, de către autorul prezentei lucrări, (1953), albul a fost victima acestui procedeu. După mutările 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♘bd7, albul a constatat că negrul nu "parase" amenințarea **5.c:d5 e:d5 6.♘:d5??** și plin de "încredere" a jucat aceste mutări. Atunci cînd negrul, un jucător cu experiență, a răspuns cu **6...♘:d5!** albul s-a mirat că a cîștigat atît de ușor dama. **7.♗:d8.** Numai dacă **7...♗b4+** a observat că trebuie să joace **8.♕d2 ♗:d2 9.♔:d2** constatînd cu surprindere, că după **9...♔:d8** a rămas cu o figură mai puțin!

În exemplul următor , Rubinstein-Nimzovici, 1925, albul și-a dat, la



timp, seama că nu poate juca 1.a3? din cauza 1...♘d3+ și se pierde ♖b1-2.e:d3 ♕:b1.

Cel mai ilustrativ exemplu este cel întîlnit în partida Popiell- Marco, Monte-Carlo, 1902 , negrul fiind la



mutare... a cedat, fiind convins că legătura pe coloana "d" îl costă o figură, și desigur, și partida. Totuși, dacă ar fi observat dubla lovitură **1...♗g1!!**, cu amenințarea de mat la g2 și atacul damei de către ♖d7, la următoarea mutare albul ar fi trebuit să cedeze. Un caz clasic de deplasare, cu tempo, a figurii legate și atacate.

2.Amenințarea figurii care efectuează legătura. Acest mijloc de a îndepărta legătura are rezultate bune mai ales atunci cînd schimbul figurii care execută legătura nu este favorabil celeilalte părți, sau cînd pe baza relației "aparente" de susținere se mai găsesc piese atacate. Încă din faza de deschidere apar cazuri de legări cu tempo. În Apărarea spaniolă, după **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 d6** avem de a face cu o legătură, ca și în cazul **1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5.** Atacarea ♗g5 cu 4...h6 ar fi greșită deoarece ar

urma 5.♗:f6 și nu se poate juca 5...♕:f6? întrucît dispare relația de susținere a pionului d5 și se pierde un pion 6.c:d5 e:d5 7.♘:d5. În cazul cînd se joacă 5...g:f6 6.c:d5 e:d5, negrul rămîne cu o structură slabă de pioni pe flancul regelui.

Un caz devenit clasic de legare ineficientă este cel din partida Blackburne-Tarasch, Ostende,1905. **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 ♔.♗e2 ♗b4 5.♘d5 ♗e7! 6.d3 d6 7.♘:e7 ♕:e7 8.0-0 0-0.** Albul a jucat modest deschiderea. Avantajul perechii de nebuni este ca și inexistent în condițiile rolului pasiv al ♗e2 în spatele propriilor pioni.**9.♗g5?!** legare ineficientă, deoarece antrenează schimbarea acestui nebun bun, și a rămîne cu nebunul pasiv din e2 este un dezavantaj. Trebuia încercat 9.♖e1 urmat de ♗f1 și d4 urmat de g3, ♗g2. **9...h6 10.♗h4 g5!** . Fiind în situația de a



fi total pasivizat, după 11.♗g3 ♘h5 (acum nu merge 12.♘:e5? ♘:g3 13.♘:c6 ♘:e2+ 14.♕:e2 b:c6 deoarece rămîne cu o figură în minus) urmat de 12...♘f4 și 13...f5, albul se decide la un sacrificiu : **11.♘:g5 h:g5 12.♗:g5 ♕e6!**. Tarasch aplică cel de al treilea mijloc de anulare al efectului legăturii, deplasarea figurii grele de pe legătură, întrucît se amenința 13.f4 și recîștigarea figurii. **13.f4 e:f4 14.♖:f4 ♘h7! 15.♗g4 ♕g6 16. ♗f5 ♗:f5 17.e:f5 ♕g7.** Negrul evită cursa, 17...♕:g5 și legarea 18.♖g4 cu pierderea damei. **18.f6 ♕g6 19.♗h4 ♔h8.** Acum negrul trece la contraofensivă pe coloana "g". **20.d4 ♖g8 21 ♕f3 ♖ae8 22.c3 ♖e3 23 ♕f1.** Bineînțeles, deoarece după distrugerea apărătorului cu 23...♕:e3, "atîrnă" matul la g2. **23...♖e4 24.♖:e4 ♕:e4 25.♗g3 ♕e3+ 26.♔h1 ♕g5 27.♕d3 ♘:f6.** A căzut ultimul bastion. 28.♖f1 ♘h5! 29.♖:f7. Dacă 29.♖f5 ar fi urmat de **29...♕c1+ 30.♖f1 ♖:g3+** 31.h:g3 ♕:f1+ 32.♕:f1 ♘:g3 și negrul cîștigă ușor. 29...♘:g3+ 30.h:g3 ♕h5+! Sfîrșit de partidă cu o dublă lovitură și Balckburne a cedat.

4. Mai rar se întîlnește în practică procedeul distragerii sau distrugerii figurii care execută legarea.

Diagrama reprezintă o poziție din partida Ivkov-Kolarov, 1957. A



urmat 1...♕d7! (se putea și ♕c6!). Dama albă este în imposibilitatea de a părăsi diagonala a2-g8 întrucît după 2.♕:d7 sau 2.♕:c6 urmează 2...♖f1+ 3.♖:f1 și 3...♖:f1≠. Albul a cedat.

O aplicare eficientă a distrugerii apărătorului s-a întîlnit în partida

Beijai-Hodja, 1954 . Negrul la mutare



se pare că este în fața matului imparabil. Se amenință la prima mutare ♕:h7≠ sau ♕:g7≠ Ce-i de făcut? Observînd că ♕g6 este sub amenințarea de atac aparent al pionului din h7, datorită ♖h3, negrul a jucat **1...♛e1+! 2.♖:e1 ♞f2+ 3.♔g1 ♞:h3+ 4.g:h3** și acum a devenit posibilă mutarea **4...h:g6** întrucît ♖h3 a dispărut. Cu o calitate în plus negrul a cîștigat.

5. În fine, dacă niciunul din mijloacele menționate mai sus nu are eficiență, se utilizează metoda interpunerii (interferării) unei figuri susținute, care să apere piesa legată (numită și tampon).

În Gambitul damei, După **1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗e7! 5.e3 h6!** Acum după **4...♗e7** atacarea piesei care efectuează legarea este posibilă. Negrul are o poziție perfect jucabilă și legarea ♗g5 nu are un efect deosebit.

Vom încheia studiul acestui important procedeu tactic- legarea- amintind cuvintele lui A. Nimzovici, din lucrarea sa "Sistemul meu": Legarea sau amenințarea cu legarea poate atrage din partea adversarului mutări care să-i slăbească poziția, cu grave consecințe asupra desfășurării întregii partide, inclusiv pînă în stadiul ei final.

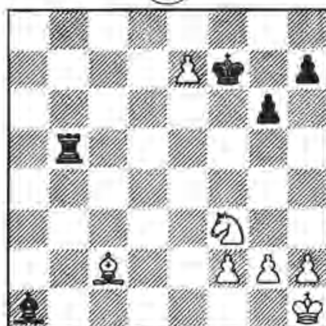
Caracteristică jocului începătorilor este efectuarea mutărilor considerate de ei "preventive", a3 h3 de către alb sau a6, h6 de către negru, pentru a evita eventualele legături. Aceste mutări, pe lîngă faptul că ele constituie slăbiri grave ale rocadelor, sînt, în același timp, pierderi de timp, prilej de a fi rapid exploatate.

Procedeul tactic al legării poate deveni o armă periculoasă de atac în condițiile cunoașterii exacte a formelor și împrejurărilor în care el este eficient.

Legarea, ca de altfel și celelalte elemente tactice, utilizează, într-o măsură mai mare sau mai mică, relațiile de interacțiune dintre figuri- atacul, atacul dublu, dubla lovitură, slăbirea relației de susținere între piesele adverse și în unele poziții geometria nearmonioasă. Foarte important este ca, înainte de aplicarea acestui procedeu, să calculăm cu precizie dacă formele de anihilare ale legării nu fac legarea ineficientă, aceasta fiind practic o pierdere de timp (vezi 9.♗g5? Blackburne-Tarrasch).

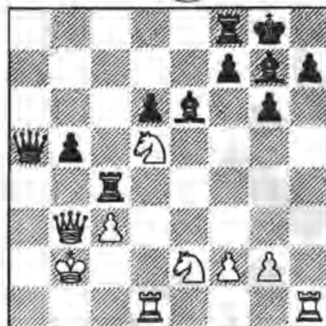
APLICAŢII TEST

(77)



1.?(3')

(78)



1...?(3')

(79)



1... ?(5')

(80)



1.?(3')

(81)



1... ?(5')

(82)



1.?(3')

(83)



1.?(3')

(84)



1.?(5')

(85)



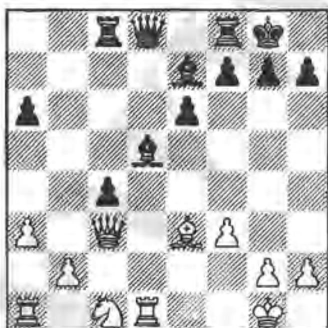
1. ?(5')

(86)



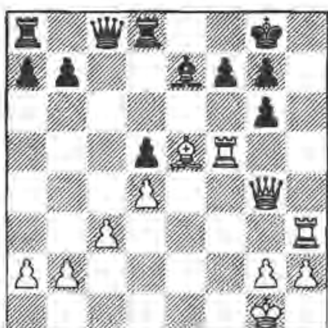
1. ?(10')

(87)



1... ?(10')

(88)



1.?(3')

89



1.?(3')

90



1.?(6')

91



1... ?(5')

92



1. ?(3')

93



1. ?(3')

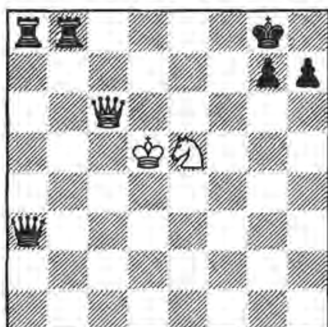
94



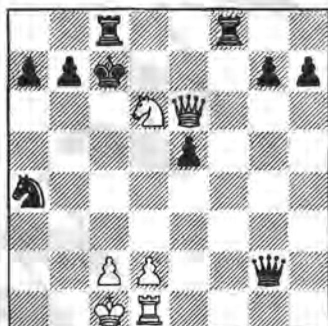
1.?(3')

Blocarea și autoblocarea

Încă de la primii pași în tainele sportului minții, jucătorii au făcut cunoștință cu matul „etouffé" (sufocat), publicat în literatura șahistă încă din 1497 în manualul lui H. Lucena.



Soluția este următoarea: **1.♕e6+! ♔h8 2.♘f7+ ♔g8 3.♘h6++ ♔h8 4.♕g8+! ♖:g8 5.♘f7≠.** Și chiar dacă construcția poziției prezintă un neplăcut dual (3.♘d8+! interferare 3...♔h8 4.♕e8+ ♕f8 5.♕:f8 ≠), el a fost corectat într-un excelent studiu didactic al lui F. Keylein . Acest studiu indică poziția "tematică" a turnurilor



negre (f8 și c8) și posibilitatea celor două maturi sufocate, pe cîmpurile a8, h8 într-o frumoasă soluție. **1.♘b5+ ♔d8** (1...♔b8 2.♕d6+ ♔a8 3.♘c7+ ♔b8, iar dacă 3...♖:c7 4.♕:f8+) **2.♕d6+ ♔e8 3.♕:e5+ ♔f7** (3...♔d8 4.♕d6+ ♔e8 5.♖e1+ ♔f7 6.♕e6≠) **4.♘d6+ ♔g8 5.♕e6+ ♔h8 6.♘f7+ ♔g8 7.♘h6++ ♔h8 8.♕g8+ ♖:g8 9.♘f7≠** Nu putem să nu ne entuziasmăm în fața acestui adevărat triumf al inteligenței umane, care reușește să se impună folosind chiar figurile adverse pentru realizarea ideii.

Un prim test pentru verificarea aptitudinilor tactice ale viitorilor șahiști este poziția din diagrama de mai jos. În acest fel începătorii fac



albul mută

cunoștință cu utilitatea transformărilor în piese ușoare (minore), ca și cu situația de autoblocare, (limitare totală) a regelui negru surprins de șahul calului (**1.f8♘**+ mat).

Cu toate că ideea are aproape 500 de ani vechime, ea rămîne veşnic tînără şi realizarea ei în practică, cît şi amenințarea efectuării ideii, rămîne o armă de temut în mîna jucătorilor de atac. Cu toată simplitatea ei, autoblocarea se întîlneşte frecvent şi astăzi, în practica turneelor.

La turneul feminin de la Budapesta din anul 1985 s-au întîlnit două jucătoare, din elita şahului mondial feminin.

Cu albul juca Ildiko Madl, iar cu negrul Elena Ahmîlovskaia Donaldson.



Cu ultima sa mutare Madl a schimbat turnul la b4. A urmat, contrar tuturor aşteptărilor, **1...♛:f2+**, în locul mutării "normale" 1...♕:b4. **2.♔h1 ♛c5!** O dublă lovitură deosebit de puternică. Se amenință atît 3...♕:b4, cît mai ales 3...♘f2+, şah + damă, şi 4.♔g1 ♘h3++ 5.♔h1 ♕g1+ 6.♖:g1 ♘f2≠. Şi după, **3.♖f1 ♛:b4** în continuare, cîştigarea partidei nu a fost decît o problemă de ...tehnică.

Desigur, se poate spune că acest lucru a fost posibil într-o partidă între două jucătoare. Dar, după cum vom vedea mai jos, astfel de poziții apar şi în partidele bărbaților.

Augusti - Uzman, Olimpiada Siegen 1970. **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 b5 6.♗b3 ♗b7**. Această continuare din Apărarea spaniolă poartă denumirea de varianta Arhanghelsk. **7.♖e1 ♗c5 8.c3 ♘g4?! 9.d4 e:d4 10.c:d4**. Impresia generală ar fi că albul a jucat bine, speculînd jocul naiv (8...♘g4) al negrului. Totuşi după răspunsul negrului **10...♘:d4!** această



impresie nu-i decît o iluzie. **11.♘:d4 ♛h4!!** Acest atac dublu la h2 şi f2 oferă negrului şanse mari de atac. **12.♘f3??** Surprins de vigoarea atacului, albul scapă unica ocazie de a prelungi lupta prin 12.♗e3 ♕:h2+ 13.♔f1 ♕h1+ 14.♔e2 ♕:g2. Au urmat mutările şcoală **12...♛:f2+ 13.♔h1** şi acum surpriza **13...♛g1+!** Numai acum albul a cedat aducîndu-şi probabil aminte de acest mat învățat încă de la primii paşi în şah. De fapt, este vorba despre o variantă "cursă" întîlnită într-o partidă Kaţkova-Kakabadze, 1962: **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♗c5 5.0-0 ♘f6 6.c3 ♗d7 7.♖e1 ♘g4?! 8.d4 e:d4 9.c:d4 ♘:d4 10.♘:d4 ♛h4 11.♘f3 ♛:f2+ 12.♔h1 ♛g1+** şi albul a cedat. Această variantă este incorectă deoarece în ambele cazuri mutările

9.c:d4 şi 10.♘:d4 sînt slabe. Corect ar fi 9.h3 sau 10.h3, albul obţinînd avantaj.

În exemplele de mai sus, s-a făcut cunoştinţă cu procedeul tactic denumit blocarea, extrem de des întîlnit în construcţia "plaselor de mat". **El constă din sacrificiul unei figuri pe cîmpuri cheie de refugiu al regelui sau a altor figuri adverse care urmează să fie atacate. Acceptarea sacrificiului prin capturarea figurii respective de către o altă figură adversă (acţiune forţată) conduce la situaţia de autoblocare şi de reducere totală a mobilităţii regelui sau a figurii adverse care, atacată imediat, va fi capturată.** El are la bază atacul asupra figurii adverse, şi exploatarea relaţiei de limitare a deplasării figurilor adverse. Mecanismul deosebit de atractiv al matului "sufocat", în care rolul principal îl are extraordinara forţă de cooperare în atac a bateriei D+C, este numai una din numeroasele aplicaţii ale procedeului tactic al autoblocării.

Jucătorii de atac din toate timpurile au stăpînit şi au utilizat cu deosebită eficienţă acest procedeu. Cîteva exemple:

N.N.-Greco, (din manualul de şah publicat de Greco în 1625) :



1...♘f2+ 2.♔e1 ♘d3++ 3.♔d1 ♕e1+! 4.♘:e1 ♘f2≠

P.Morphy-N.N., Paris, 1859 :



1.♘c5 + (♘f8+) ♔b8 2.♘d7+ ♔c8 3.♘b6++ ♔b8 4.♕c8+ ♖:c8 5.♘d7≠

Se pare că acest procedeu a constituit o preferinţă a celebrului jucător american întrucât în acelaşi an el a reuşit să-l aplice din nou cu succes.

P. Morphy-Bryan, 1859 :



1.e5! (îndepărtarea apărătorului) **1...♕g5 2.h4!** (acelaşi procedeu) **2...♕g4 3.♕a3+ ♔g8 4.♘e7+ ♔f8 5.♘g6++ ♔g8 6.♕f8+ ♖:f8 7.♘e7≠**

A. Alehin-N.N., 1933 :



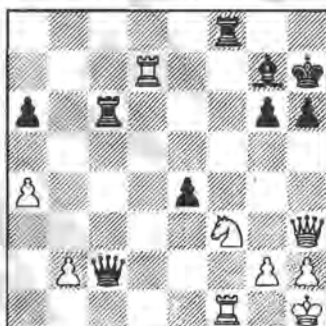
1.♘g6+ ♔h7 2.♘e5+! ♔h8 3.♘f7+ ♔g8 4.♘:h6++ ♔h8 5.♕g8+ ♖:g8 6.♘f7≠

M. Tal-L. Portisch, Biel, 1976:



1.♘h6! şi 1-0 (la 1...g:h6 2.♕h7≠, iar la 1...♖f8 2.♕g8+ ♖:g8 3.♘f7≠)

Schneider-Tal, 1982:



Adversarul său a jucat **1.♘g5+! ♔h8** (Nu 1...♔g8 din cauza 2.♖:g7+ ♔:g7 3.♕d7+ şi 4.♕h7≠) **2.♘f7+!** şi albul a propus, timid, remiză, care ar fi survenit prin repetarea poziţiei 2...♔h7 3.♘g5+ etc. Dorind să cîştige, Tal a jucat **2...♔g8??** Şansa lui Tal a fost că adversarul său era în mare criză de timp şi a jucat instantaneu **3.g3**, după care a pierdut repede. Bună ar fi fost mutarea



3.♕:h6!!. Acum, după unica mutare. 3...♕:b2 (nu merge 3...♗:h6 4.♘:h6+ ♔h8 5.♖:f8#), urma 4.♕h8+!! ♗:h8 5.♘h6≠ Nu merge nici 3...♖:f7 4.♖d8+!! ♗f8 5.♖:f8+♖:f8 6.♖:f8≠. Tal a trecut prin momente grele şi, după partidă, a fost primul care i-a indicat adversarului calea prin care putea să cîştige.

Fischer-Benkö, 1964:



Benkö a intrat cu multă convingere în acestă poziție, întrucît nu văzuse cum poate albul să mai întreprindă ceva și sperînd ca după 1...f5!, să rezolve toate problemele. Calul alb este în priză și după 1.♘e2 ar fi urmat 1...f5! Neplăcută i-a fost însă surpriza cînd Fischer a jucat



1.♖f6!! Acum, după 1...d:c3 urma 2.e5! h6 3.♖:h6+ ♔g8 4.♖h8+ ♗:h8 și 5.♕h7≠. Dacă 1...♗:f6 2.e5! cu mat la h7; mutarea ♕e5 nu mai există și singura continuare a negrului este **1...♔g8 2.e5** (se amenință mat) **2...h6 3.♘e2!!** (mult mai tare decît 3...♖:d6 ♕:e5!) astfel că Benkö a cedat întrucît la 3...♗:f6 4.♕:h6 sau 3...♘c8 4.♕f5! și matul la h7 este imparabil.

Aceasta este una dintre cele mai frumoase combinații efectuate în cariera sa de către marele campion Robert "Boby" Fischer, un complet jucător pozițional agresiv.

În construcția plaselor de mat acest procedeu ia forme foarte diferite, așa cum se vede și în exemplele de mai jos:

Polanski-Cernikov, 1949



1.♕h7+ ♔f8 2.e7+! ♖:e7 3.♕h8≠

Springer-Ebersbach, 1958



1.f7+! ♗:f7 (♖:f7) **2.♕h8≠**

Stoltz-Pilnik, 1952:



1...♖h3+ 2.♔f4 ♖f3+! 3.♕:f3 ♕e5≠

În şahul artistic s-au realizat adevărate opere de artă, prin frumuseţea şi valoarea lor.

H. Rinck, 1915:



1.d4+! ♔f5 2.♗e2 (ameninţă mat la g4) **2...♖:e2** (elimină ♕d1+) **3.♘e8** (ameninţă ♖f6≠) **3...♖f7 4.♖f6+ ♖:f6 5.♘g7≠**

În studiul lui A. Seleţki, 1933

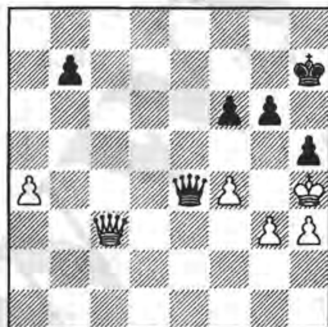


după: **1.♗a6+ ♔b8 (1...♔d8 2.♘e6+) 2.♕g3+! ♔a8 3.♗b7+! ♗:b7 4.♘d7!! ♕d8 5.♕b8+!! ♕:b8 7.♘b6≠**

Un exemplu concludent, evidenţiind diferenţa de cooperare a figurilor albe în comparaţie cu pasivitatea figurilor negre.

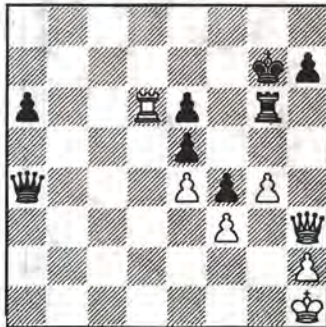
Aplicaţii-Test

95



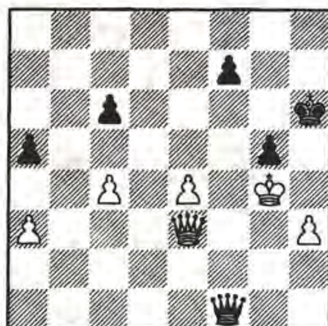
1... ?(3')

96



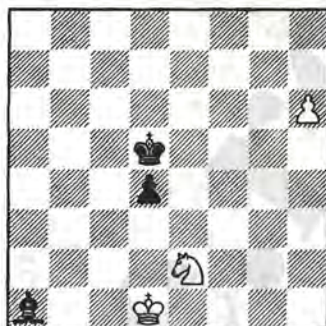
1...?(3')

97



1...?(3')

98



1.?(3')

99



1. ?(3')

100



1... ?(3')

101



1. ?(3')

102



1...?(3')

(103)



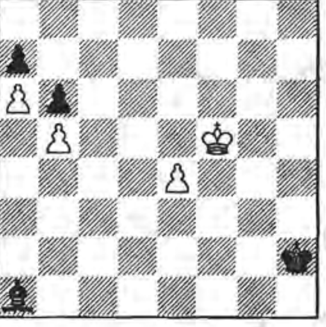
1.?(10')

(104)



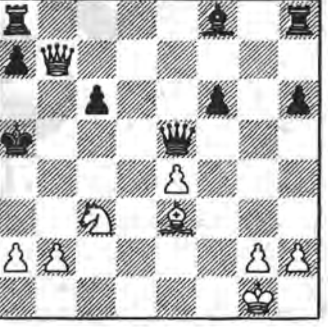
1.?(10')

(105)



1. ?(6')

(106)



1. ?(5')

(107)



1.?(5')

(108)



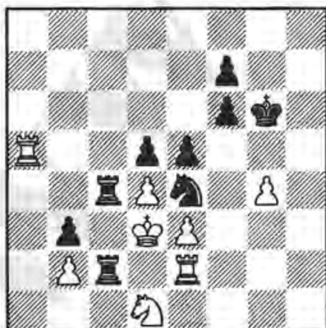
1.?(5')

Eliberarea cu tempo a punctelor, diagonalelor, coloanelor sau liniilor- procedee de creştere a vitezei în realizarea atacului

Pentru ca figurile să-şi poată manifesta rapid forţa de atac, ele au nevoie de cîmpuri de acces, de coloane, diagonale sau linii libere. De viteza cu care se reuşeşte activizarea figurilor depinde, în mare măsură, soarta realizării atacului. De multe ori, însă, existenţa acţiunii de limitare între propriile figuri poate să constituie o frînare în viteza de realizare a atacului.

Într-o astfel de situaţie, un procedeu tactic des utilizat, este eliberarea cu tempo a punctelor, diagonalelor, coloanelor sau liniilor. Aceasta se realizează prin deplasarea figurii care limitează acţiunea altei figuri, creînd o nouă ameninţare, ceea ce împiedică pe adversar să ia măsuri rapide contra ameninţării principale.

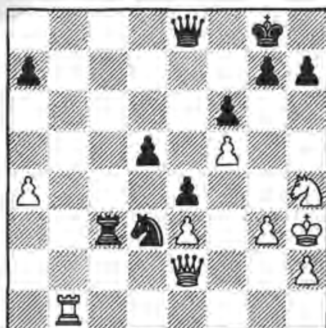
Bogoliubow-Capablanca, 1926: Negrul are un pion în plus (dublu, însă) şi realizarea acestui minim



avantaj material pare dificilă. Dar, marele Capablanca (supranumit şi "campionul micilor combinaţii") găseşte soluţia, pe cît de eficientă pe atît de frumoasă: **1...♘c5+!** şi albul a cedat, constatînd, cu surprindere că după 2.d:c5 urmează 2...e4+ şi mat. În acest exemplu, avem de a face cu procedeul eliberarea cu tempo a cîmpului e4 de către calul negru.

Tot Capablanca a realizat un exemplu tipic de eliberare cu tempo a unei diagonale.

Preis-Capablanca, 1929



Ca şi în exemplu de mai sus o singură mutare, **1...g5!**, a fost suficientă pentru ca albul să cedeze. De ce a cedat? După 2.f:g6 prin 2...♕c8+ se formează o nouă legătură de cooperare, şi urmează 3.♔g2 ♖c2! sau 3.g4 ♘f4+. Intră în funcţie relaţia de legare ♖d3→♔h3 şi albul pierde dama. Dar şi după 3.♘g2

♕h5+ (Distragerea apărătorului) 4.♕:h5 ♘f2≠; matul este inevitabil.

Smîslov-Kamîşov, 1944: Şi în



acestă partidă, albul cu bateria ♕e2+ ♖e1 ar putea să atace regele advers dacă nu ar exista ♘e5. După 1.♘d7+ nu merge ♘:d7 deoarece urmează 2.♕e8+ ♖:e8 3.♖:e8≠. Însă după 1...♔g8 mai este un drum lung pînă la realizarea cîştigului. Soluţia este mult mai simplă: **1.♘f3**!, după care negrul trebuie să cedeze.

În toate aceste trei cazuri avem de a face cu apariţia saltului calitativ realizat pe baza cooperării figurilor, care transformă unele atacuri simple în duble lovituri decisive.

Vom defini deci procedeul de eliberare cu tempo a punctelor, coloanelor, diagonalelor ca o metodă de eliminare a limitării razelor de acţiune a unor figuri prin deplasarea figurilor limitatoare, care crează noi ameninţări. (sacrificii sau atac).

Aplicaţii-Test

Eliberarea cu tempo a cîmpurilor

(109)



1. ?(3')

(110)



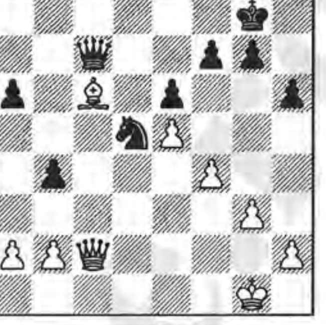
1.?(3')

111



1.?(3')

112



1...?(3')

113



1... ?(10')

114



1. ?(5')

115



1. ?(5')

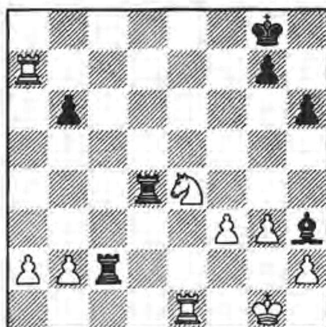
116



1.?(3')

Eliberarea cu tempo a coloanelor

117



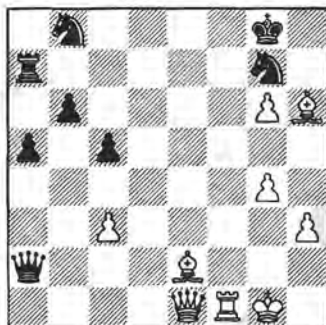
1.?(3')

118



1...?(3')

119



1. ?(5')

120



1. ?(3')

121



1... ?(3')

122



1.?(3')

123



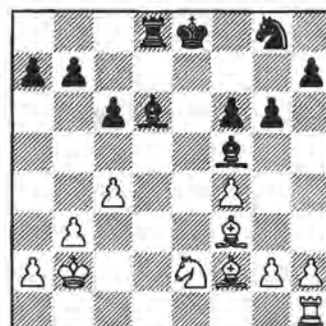
1.?(10')

124



1.?(5')

125



1... ?(5')

126



1... ?(5')

127



1.?(5')

128



1.?(6')

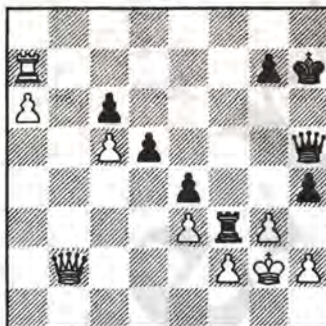
Eliberarea cu tempo a diagonalelor

129



1.?(3')

130



1...?(3')

131



1. ?(5')

132



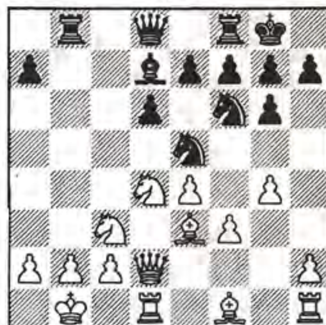
1... ?(3')

133



1... ?(3')

134



1...?(10')

(135)



1.?(5')

(136)



1.?(5')

(137)



1. ?(5')

(138)



1... ?(3')

(139)



1..?(8')

(140)



1..?(10')

Atragerea și atacurile combinate

Un procedeu tactic cu largă aplicabilitate practică este atragerea, denumită în unele manuale și deviere.

Procedeul tactic de atragere se realizează de regulă prin atac, schimb sau sacrificiu conducând la atragerea unei figuri adverse pe un câmp, linie sau diagonală critică nefavorabilă, după care o nouă lovitură tactică decide partida.

Atacurile combinate constituite dintr-o succesiune de procedee tactice conțin de obicei atragerea, utilizată la prima, a doua sau a treia mutare, având un caracter decisiv, ca în exemplele ce urmează:



1) După **1.♖:c8+! ♛:c8 2.♘e7+** (atac dublu) albul aflat inițial în mare dezavantaj material câștigă o figură.

2) În următorul exemplu atragerea apare la cea de a doua mutare. Atacul simplu **1.♘f6+ ♔f7** este urmat de **2.♕:g7+! ♔:g7** și regele negru fiind atras sub focul atacului dublu al calului alb care prin **3.♘e8+**



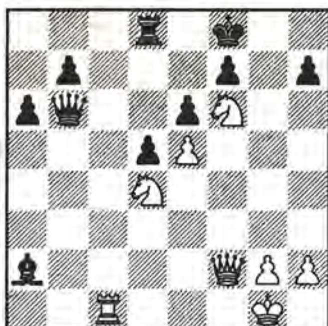
♔f7 4.♘:d6 conduce la câștigul unei figuri.

La fel de elegant a câștigat marele maestru J. Timman partida sa contra marelui maestru R. Hubner.



3) După **1.♘e6!** (Interferență) negrul a cedat întrucât se amenință ♛:e4+mat, iar după **1...♛:e6** dama neagră se îndepărtează de la apărarea câmpului f8, fiind atrasă totodată sub furculița calului 2.♘f8+ damă; dar și mai grav, negrul este și ...mat!·

Dar şi J. Timman a căzut victimă procedeului de atragere în partida sa cu marele maestru N. Short.



4) După **1.♘d7+!** negrul a cedat. Atacul dublu obligă turnul negru să părăsească linia a 8-a, 2..♖:d7. Ar fi urmat **2.♖c8+! ♖d8** (După **2...♔e7** sau 2...♔g7 ar urma 3.♕f6≠) şi după 3.♖:d8+ ♕:d8 dama neagră este atrasă sub focul atacului dublu. **3.♘:e6+** (legarea împiedică f:e6) şi **4.♘:d8** cu câştigul damei.

Când piesa atrasă este regele, el devine o pradă uşoară în faţa asaltului grupajului de figuri de atac adverse.

Gherghiu - Liu Venze, 1992



negrul mută

5) Albul având două figuri pentru turn a considerat poziţia sa lipsită de pericole, deoarece după 1...♘:f2 2.♕g5 + urmat de 3.♔:f2 , albul câştigă. Dar neplăcuta surpriză **1...♕g1+!** l-a obligat să cedeze întrucât regele, atras la g1, va fi făcut mat **2.♔:g1 ♖e1+≠**.

6) La fel de surprinzător a fost matul anunţat de Djurhuus contra lui

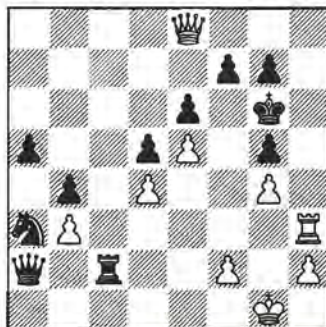
Djurhuus - Berg, 1988



1.♕h5+!! şi negrul a cedat pe loc (**1...♔:h5 2.♖h7**+mat sau **1...g:h5 2.♖h7**#).

7) Tragicomică este şi "păţania" lui Moiseev care cu o figură în plus a

Gozlov - Moiseev, 1970



căzut victimă aceluiaşi procedeu:

1.♖h6+!! fiind obligat să cedeze întrucât după **1...g:h6** atacul simplu

2.♕g8 duce la mat ca şi în cazul **1...♔:h6 2.♕h8+ ♔g6 3.♕h5+**.

Dicţionarul enciclopedic şahist menţionează un caz rar de utilizare dublă a procedeului atragerii în atacul combinat:

8) Probabil că fostul campion mondial aştepta ca adversarul său, aflat în faţa matului imparabil să

Vidmar-Euwe, 1929



cedeze, însă a urmat **1.♖e8+** şi Euwe s-a văzut obligat la **1...♗f8** (La 1...♔h7 urma atacul dublu 2.♕d3+ şi ♕:c2). A urmat însă **2.♖:f8+! ♔:f8** (2...♔g7 3.♖:f7+) **3.♘f5++ ♔g8 4.♕f8+!!** şi negrul a cedat deoarece după **4...♔:f8 5.♖d8+** este mat!

În următoarele două exemple regele negru este atras sub focul grupajelor de atac în care cavaleriile joacă rolul de călăi...

Gass-Taksis, 1960



1.♕h7+!! ♔:h7 2.♘f6++ ♔g8 3.♘g6+mat

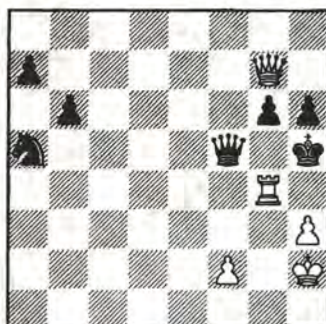
Emmerich - Moritz, 1922



10) **1...♕:h2+!! 2.♔:h2 ♘g4+ 3.♔g1 ♘h3+ 4.♔f1 ♘h2+mat**

Aplicații

Seirawan-Andrievici, 1988



141

1.?(3')

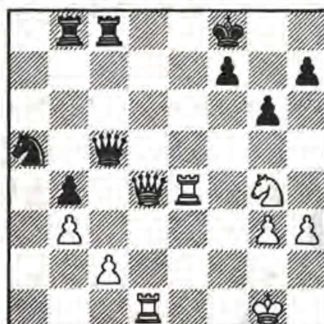
Ahmes - Schoris, 1907



142

1.?(5')

Atlas - Wirthensohn, 1993



143

1. ?(4')

Owen - Vişniakov, 1904



144

1?(3')

Gergel - Ziwitz, 1972



145

1... ?(4')

Pfmger - Cardoso



146

1...?(3)

Beresovski - Ruzele, 1988



147

1.?(5')

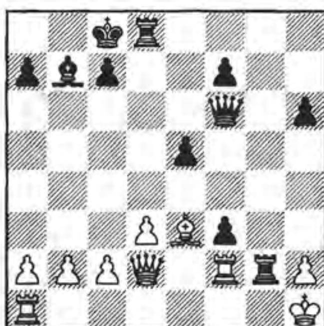
Zinn - Minev, 1987



148

1...?(8')

Best - Muir, 1968



149

1...?(8')

Sigurionsson - Timman, 1980



150

1... ?(10')

Gaprindasvili - Nikolat, 1979



151

1.?(10')

Cranbourne - Chavez, 1987



152

1.?(10')

Szollosi - Beresovski , 1987



153

1.?(10')

N. Popov - Novopaşin, 1979



154

1...?(5')

Liu Venze - Donner, 1987



155

1...?(8')

Bower - Gohlner, 1956



156

1...?(10')

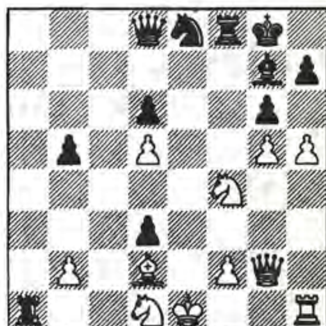
Falk - Ostogici, 1981



157

1.?(8')

C. Botez - E. Szabo, 1958



158

1...?(10)

Distrugerea protecției regelui advers

Efectuarea rocadei asigură de regulă o protecție sigură regelui, prin scutul de pioni ce-l protejează în fața atacurilor figurilor adverse. Construcția atacului la rege, obiectivul principal al sistemelor de atac (Atacul Rauzer, Velimirovici, Panov, Säemisch etc.) implică construcția unor grupaje de figuri, capabile, prin cooperare să distrugă cele mai inexpugnabile "fortărețe" de apărare ale regelui advers. Contra acestor sisteme de atac sarcina apărării este foarte grea și reușita apărării și construcției contraatacului este legată de stânjenirea construcției acestor grupaje de atac care, prin sacrificii, procedee tactice, atacuri combinate realizează atacul direct la rege.

Cum problemele legate de construcția cooperării strategice de atac, apărare și contraatac constituie obiectul următoarei lucrări "Cooperarea strategică în șah", în cele ce urmează vom aminti doar câteva principii de bază:

J.Raul Capablanca:

- Ocuparea centrului și stăpânirea lui sunt absolut necesare pentru realizarea cu succes a atacului la rege.

- Atacul energic și direct la rege va fi încununat de succes numai atunci când la atac participă toate piesele sau cea mai mare parte a lor.

Și plecând de la celebra sa combinație de distrugere a protecției regelui advers.

Lasker-Bauer 1889



1.♗:h7+! ♔:h7 2.♕:h5+ ♔g8 3.♗:g7! ♔:g7 4.♕g4+ ♔h7 5.♖f3 e5 6.♖h3+ ♕h6 7.♖:h6+! ♔:h6 8.♕d7! 1-0

Fostul campion mondial a emis criteriile aprecierii șanselor de reușită a unui atac la rege, criterii în care condiția ca numărul de piese atacatoare să fie mai mare decât al pieselor protectoare și apărătoare ale amenințărilor este de regulă absolut necesară.

În concepția modernă de construcție a cooperării strategice de atac dispunerea optimă și rapidă a acestor grupaje de figuri de atac la care participă pionii (în cazul străpungerilor sau a sacrificiilor

lineare) figurile uşoare, dama şi piesele "grele" (turnurile), constituie etapa a 7-a şi cea mai importantă. De viteza şi eficienţa acţiunilor acestor grupe de "asalt" depinde soarta partidei întrucât tot J. R. Capablanca afirmă:

"- O dată început, atacul trebuie dus până la sfârşit cu preţul oricăror sacrificii de material deoarece retragerea din plin atac cedează iniţiativa adversarului şi conduce de regulă la pierdere"-

În elaborarea acestor sisteme de atac analizele "de laborator", rodul unor îndelungi căutări în scopul eficientizării fiecărei mutări încă de la începutul fiecărei partide, conduc la rezultate practice imediate constituind tot odată "motorul" dezvoltării teoriei moderne contemporane.

Apărarea Franceză (C18)

L.Oll - A.Ulâbin (1989)

1.a4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.e5 c5 5.a3 ♗:c3 + 6.b:c3 ♘e7 7.♕g4!

Jucătorii de atac preferă această dezvoltare a damei cu tempo mutărilor liniştite 7.♘f3 sau 7.a4.

7...0-0 Aparent o mutare solidă care evită complicaţiile ce rezultă după 7...♕c7 8.♕:g7 ♖g8 9.♕:h7 c:d4 10.♘e2 ♘c6 11.f4 d:c3 12.♕d3

8.♗d3! Continuarea "normală" la acea vreme era 8.♘f3 ♘c6 9.♗d3 f5 10.e: f6 ♖:f6 11.♗g5 ♖f7 considerată de teorie ca ducând la joc egal. Este interesant de menţionat că această mutare mi-a fost recomandată încă din 1958 (!) de către genialul maestru internaţional român Ion Bălănel!

8...♘c6 9.♕h5!!



Acest atac era considerat la acea dată prematur şi uşor de parat prin h6 după care albul nu ar avea mai mult de şah etern. Dar tânărul Lembit Oll descoperă noi resurse de acţiune ale puternicului grupaj de figuri albe atacatoare.

9...h6 Rapid s-a încheiat partida M.Pavlov - Z.Naghi (1961) după **9...g6 10.♕h6 c4 11.♘f3! şi 1-0.**

10.♗:h6! Şi totuşi! Începe distrugerea protecţiei regelui advers. După 10.g4 c4 11.♗e2 ♕a5 12.♗d2 f6 13.e:f6 ♖:f6 14.♘f3 ♗d7 15.g5 ♖f5 16.♕h3 h:g5 17.♘:g5 ♖:g5! 18.♗:g5 e5! 19.♕:d7 ♕:c3 + albul în partida N.Short-W.Ulhman nu a obţinut decât egalitate.

10...g:h6 11.♕:h6 ♘f5 12.♗:f5 e:f5



13.♘h3! Dezvoltarea cu tempo (amenință 14.♘g5 și Dh7 +) obligă pe negru la mutarea **13...f6**

14.♕g6+ ♔h8 15.♕h6+ ♔g8 16.♕g6+ ♔h8 și probabil negrul aștepta cel de al treilea șah (similar unei partide Oll-Dohoian) și propunerea de remisă, când a urmat "un trăsnet din senin" **17.0-0- 0!** care activizează rapid ♖a1 amenințând ♖d3. Acum se vede și rafinamentul mutării ♘h3 (în loc de ♘f3) care nu limitează activitatea turnului pe linia 3-a.

17...f:e5 (după 17...♕e7 18.♕h6 + ♔g8 (18...♕h7? 19.♕:f8+) 19.♖d3! albul câștigă imediat.

18.♖d3! f4 19.♖g3!!



O cale originală de a activiza ...♖h1! după **19.f:g3 20.h:g3** singurul mod de a para matul este **20...♕h4** iar după **21.g:h4 ♗f5 22.♕h6+ ♔g8 23.♘g5 e:d4 24.♖h3! ♘e5 25.♖g3 ♗g6 26.♘e6! ♔f7 27.♘:f8 ♖:f8 28.♕f4+!** negrul a cedat.

Arta construcției atacului constă tocmai din transpunerea principiilor clasice ale lui Capablanca și Lasker din "vorbe în fapte".

Probabil că, găsind apărări pentru negru, R.Hubner a reluat această variantă și într-o partidă cu S.Maus (1989), dar după **9.♕h5 h6 10.♗:h6 g:h6 11.♕:h6 ♘f5 12.♗:f5 e:f5** marele maestru german a fost surprins de o nouă lovitură de ... trăsnet! **13.0-0-0!!**

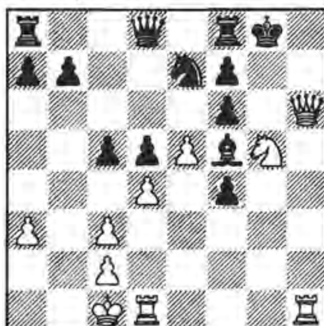


cu amenințarea directă ♖d3-♖h3.

13...f4 (După 13...c4 14.♘h3 f6 15.♕g6+ ♔h8 16.♖he1! f:e5 17.d:e5 f4 18.♕h6+ ♔g8 19.♘:f4 ♕e7 20.♖e3 ♗g4 21.♘:d5 ♕:a3+ 22.♔b1 albul a câștigat în partida Vogt-Uhlman n 1989)

14.♘h3 ♘e7 (cunoscută încă din 1969 era continuarea 14...♗f5 15.♘:f4 f6 16.♘g6! f:e5 17.d:e5 ♕a5 18.♕h8+ ♔f7 19.♕h7+ ♔e8 20.e6!! ♕:a3+ 21.♔d2 ♗:e6 22.♘:f8 +- Kindermann-Pashis)

15.♘g5 ♗f5



16.g4! ♗e4 17.♖he1! (distragerea apărătorului şi ameninţarea distrugerii apărătorului ameninţării ♕h7 mat sunt eficient folosite)

17...♕b6 18.e6! (interferarea cu tempo) **♗g6** (18...f6 19.♖:e4 f:g5 20. ♖e5)

19.♖d3!! (distrugerea apărătorului după 19...♗:d3 20 c:d3 duce la mat imparabil iar ameninţarea 20.th3 urmat de ♕h8 mat fiind decisivă negrul a cedat.

În general dispozitivul de protecţie al regelui, format din pionii f7, g7, h7 (respectiv f2, g2, h2) este atacabil în punctele sale slabe h7 şi f7 (respectiv h2, f2).

În aceste cazuri rolul principal în atac îl are nebunul regelui ♗d3 (respectiv ♗d6) care se sacrifică pentru a atrage regele advers sub focul concentrat al ♘f3 (sau ♘f6), care deplasându-se cu tempo la g5 (respectiv g4) eliberează cu tempo diagonala d1-h5 (respectiv d8-h4) pentru accesul damei la atac. Un rol important îl are şi prezenţa unui pion la e5 (respectiv e4) pentru stânjenirea apărării iar forţa atacului creşte considerabil în cazul posibilităţii intervenţiei unui turn la atac.

Aceste atacuri tip cunoscute încă de la începuturile şahului modern (menţionate şi în manualul lui Polerio, din secolul 16!) se întâlneşte şi în practica zilelor noastre.

Donner-Portish (1968)



1.♗:h7+ ♔:h7 2.♘g5+ ♔g8 (dacă ...♔g6 3.h4! ♕a5 4.h5+ ♔h6 5.♕c2! ♗:c3+ 6.♔f1 +-) **3.♕h5! ♕:g5** (după 3 ..♖e8 4.♕:f7+ ♔h8 5.♕h5+ ♔g8 6.♕h7+ ♔f8 7.♕h8+ ♔e7 8.♕:g7+ mat) **4.♗:g5 ♘:c3 5.a3! ♗a5 6.♗d2 şi 1-0.**

Spasov - Pancenko 1980

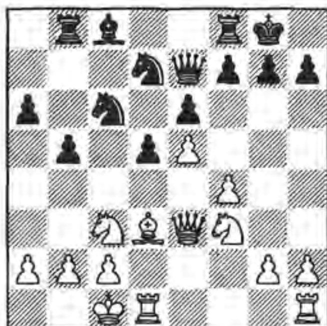


1...♗:h2+ 2.♔:h2 ♘g4+ 3.♔g3 (3.♔h3 ♕d6!)

3...♕d6+ 4.f4 e:f3+ 5.♔:f3 ♕f6+ 6.♔e2 ♖:e3+! 0-1

Aceiaşi temă şi într-o siciliană cu mici modificări de trasee

Hort-Radulov (1974)



1.♗:h7+ ♔:h7 2.♘g5+ ♔g6 3.♕h3! şi negrul a cedat (3...♘c:e5 4.♕h7+ ♔f6 5.♘ce4+!)

Dificultăţi apar în conducerea atacului atunci când accesul calului pe câmpul g5 (respectiv g4) este împiedicat de prezenţa ♗e7 sau a unui pion la f6 fiind necesare resurse suplimentare pentru atac.

Alehin-Asgeirason (1931)



1.♗:h7+! ♔:h7 2.♘g5+ ♗:g5 3.h:g5+ ♔g8 4.g6! ♔e7 5.g:f7 ♖f8 6.0-0- 0 a6 7.d:c5! ♘d7 8.♖:d5! ♕a5 (8...e:d5 9.♘:d5+ ♔e6 10.♘f4+ ♔e7 11.e6! ♘f6 12.♕e5 ♖:f7 13.♘g6+ şi ♖h8 + mat) **9.♕g5+! ♔:f7 10.♖h7 ♖g8 11.♖d4 ♕:c5 12.♖:d7+! ♗:d7 13.♘e4 ♕b4 14.♘d6+♔f8 15.♕f6 +! g:f6 16.♖f7+mat!**

Richter - Darga (1950)

1.♗:h7+! ♔:h7 2.♕h5+ ♔g8 3.h4!



Poziţia regelui negru este atât de precară încât albul are timp să pregătească ♘g5 **3...♖e8 4.♘g5 ♗:g5 5.h:g5 ♔f8 6.g6! f:g6 7.♕:g6 ♗d7 8.♖h7!** şi matul este imparabil.

K.Schlechter-Wolf 1984



1.♘g5! f:g5? 2.♗:h7+ ♔:h7 3.h:g5+ ♔g8 4.♖h8+! ♔f7 (4.♔:h8

5.♕h5+ ♔g8 6.g6 +-) **5.♕h5+ g6 6.♕h7+ ♔e8 7.♕:g6 +mat**

Atacul grupajului ♗d3+ ♕d1, +♘f3 +e5 şi cu eventuala participarea a turnului pe coloana h sau apariţiei lui prin activizare pe linia a 3-a a devenit atât de cunoscut încât el a devenit o ameninţare poziţională" care obligă partea care se apără la măsuri preventive sau la întârzierea rocadei.

Astfel, după **1.e4 e6 2.d4 d5 2.♘c3 ♗b4 4.e5 c5 5.a3 ♗:c3 6.b:c3 ♕c7 7.♘f3 ♘e7 8.♗d3 ♘bc6 9. 0-0** o gravă greşală ar fi aici **9.0-0?** întrucât



ar urma imediat **10.♗:h7+! ♔:h7 11.♘g5+** şi răspunsul negrului ar fi forţat **11...♔g6** deoarece după 11...♔g8 12.♕h5 ♖d8 13.♕:f7+ ♔h8 urmează 14.f4! cu ameninţarea imparabilă T-1-f3- h3+mat.

12.♕g4! f5 13.♕h4 f4 14.♕h7 +! ♔:h5 14.h4+ ♔g4 14.f3+ ♔g3 17.♗d2 şi matul cu ♗e1+ nu poate fi parat.

Ţinând cont de această ameninţare negrul trebuie să aleagă între a face rocada mică şi atunci este necesar 9...h6 sau 9.♗d7 şi 0-0-0.

Şi dacă în aceste atacuri rolul de Kamikadze, piesa care se sacrifică pentru a slăbi poziţia regelui advers este deţinut de ♗d3 (♗d6) şi uneori şi de ♘f3 (♘f6) care se sacrifică pentru deschiderea coloanei h şi a activizării ♖h1, în cazul atacului denumit Lasker rolul distrugerii protecţiei regelui este deţinut de cei doi nebuni care atrag regele advers sub focul pieselor grele D+T. Şi acest tip de atac în care grupajul de atac este compus din cei doi nebuni, turn şi damă a intrat rapid în "arsenalul" marilor campioni:

A.Alehin-Druit (1923)



1.♗:h7+ ♔:h7 2.♖h3+ ♔g8 3.♗:g7! după care negrul a cedat întrucât după 3...♔:g7 urma 4.♕g4 + iar la 3...f6 4.♗h6! ♕h7 5.♕h5! negrul este fără apărare.

Paradoxal este faptul că doi mari maeştri de elită au căzut victime ale acestui tip de atac:

Astfel la 91 de ani după celebra combinaţie a lui Lasker, la Olimpiada de la Lucerna (1982) marele maestru

american Walter Browne în partida cu englezul Tony Miles a pățit ceva similar:



1.♗:h7+! ♔:h7 2.♕h5+ ♔g8 3.♗:g7 ♔:g7 4.♕g5+ ♔h8 5.♕f6+ ♔g8 6.♖c4! (de această dată turnul alb sosește la atac prin linia a patra!) și negrul a cedat.

Și marele maestru E.Sveșnikov, într-o partidă cu G.Ruzmin (1973) a fost victima unei duble lovituri îngrozitoare. În poziția din diagramă albul a continuat cu **1.♘b6!!** De ce dublă lovitură? Pentru



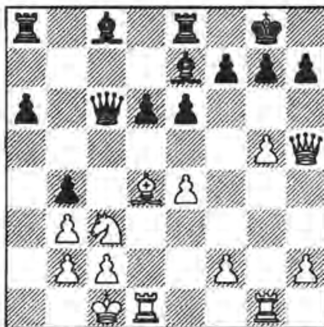
că lângă amenințarea directă a turnului din a8 a doua componentă a dublei lovituri este distrugerea apărătorului ♘d5 după care atacul complex tip Lasker intră în funcțiune **1...♘:b6 2.♗:h7+! ♔:h7 3.♕h5+ ♔g8 4.♗:g7! ♔:g7** (4...f6 5.♕g6! ♖f7 6.♗h6+, +-) **5.♕g4+ ♔h7 6.♖f3 ♗:c5+ 7.♔h1** și 1-0

Și nu este greu de constatat că și după 1...♖b8 2.♗:h7+ ♔:h7 3.♘:d5 c:d5 4.♕h5+ ♔g8 5.♗:g7 ♕:c5+ 6.♔h1 ♔:g7 7.♕g4+ ♔h8 8.♖f3 ♕c2 9.f5! soarta negrului ar fi fost aceiași...

Dacă aceste două grupaje de atac, capabile să distrugă protecția regelui advers au devenit deja "clasice", în construcția cooperării strategice de atac, albul, contra diverselor variante ale apărării siciliene urmărește construcția rapidă a unor grupaje de atac eficiente, capabile să realizeze distrugerea protecției regelui negru.

Cum construcția acestor grupaje precum și construcția apărării și contraatacului vor fi pe larg tratate în volumul "Cooperarea strategică" vom menționa aici un grupaj specific atacului ce poartă numele marelui maestru D.Velimirovici (1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 c:d4 4.♘:d4 ♘f6 5.♘c3 ♘c6 6.♗c4 e6 7.♗e3 ♗e7 8.♕e2 0-0 9.0-0-0 ♕c7)

Ermenkov - Triana 1975



1.♗:g7! b:c3 (1...♔:g7 2.♕h6+ ♔h8 3.g6! f:g6 4.♖:g6 ♗f8 5.♖g8+!! ♔:g8 6.♖g1+ ♔f7 7.♕:h7+ ♔f6 8.♖g6+ ♔e5 9.♕h8+ ♗g7 10.♕:g7 + ♔f4 11.♕f6+mat)

2.g6! f:g6 3.♖:g6 h:g6 4.♕:g6 ♗g5+ 5.♕:g5 ♖e7 6.♖g1!, 1-0

Hector - Plaskett (1991)



1.♗d5! ♕c7 1...exd5? 2.♘:d5 cu amenințările ♘:e7+ dar și ♘f6+!) **2.♗d4! b:c3 3.♕h6! f6** (3...e5 4.g6) g:h6 5.g:f7 ++ ♔h8 6.♖g8+! ♖:g8 7.f:g8♖ +mat) -**4.♗:a8! c:b2+ 5.♔b1 g:h6 6.g:f6+ ♔f7 7.♖g7+ ♔e8 8.♖:e7+♔:e7 9.f:e7 ♔:e7 10.e5!** 1-0

În cele două exemple precum și cel din partida Pavlov-Bărbulescu (prezentat anterior) grupajul de atac al albului este constituit din cei doi nebuni care acționează în funcție de sistemul de apărare ales fie pe marea diagonală (a1-h8) fie pe diagonala a2-g8, calul din c3 care în unele variante se sacrifică la d5, pionul g care avansat la g5 îndepărtează apărătorul principal al rocadei adverse (♘f6), dama care sosește la h5 și cele două turnuri care pot participa la atac fie prin activizarea pe linia a 3-a (♖d1-d3-h3 sau ♖g1-g3-h3) fie prin forțarea deschiderii coloanei g prin g5-g6!

Conducerea atacurilor complexe pentru distrugerea protecției regelui și realizarea matului regelui advers prezintă serioase dificultăți. Cunoașterea tuturor procedeelor tactice, calculul exact și rapid, avansate cunoștințe teoretice sunt elemente indispensabile obținerii succesului. Marii maeștri, campionii mondiali au atins adevărate culmi ale măestriei în construcția și conducerea atacului!

Dar cum orice soldat poartă în raniță bastonul de mareșal" tânărul șahist trebuie să cunoască și să caute să folosească cu prima ocazie cunoștințele acumulate în stadiul teoriei tacticii. Și fie ca testele ce urmează să deschidă tinerilor șahiști "apetitul" pentru atacuri și combinații și din tema studiată!

Aplicații - Test (Distrugerea protecției regelui advers)

Ahmes - Winter ,1930



(159)

1.?(5')

Salve - Vidmar, 1909



(160)

1...?(5')

K. Schlechter - Wolf, 1905



(161)

1.?(5')

Filcev - Pâdevski, 1952



(162)

1...?(5')

Hertz - Clarke, 1892



(163)

1.?(7')

Kaufmann - Reti, 1915



(164)

1.?(5')



165

1.?(5')

Mohring - Fiensch, 1961



166

1.?(6')

Bednarski - Adamski, 1978



167

1.?(7')

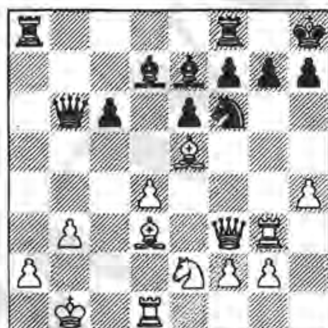
Malesici - Masici, 1965



168

1.?(3')

Radulow - Steenborg, 1961



169

1.?(3')

Karasew - Ljoki, 1978



170

1.?(5')

C. Johansson - Ekenberg, 1974



171

1...?(6')

Vinogradov - Fedin, 1970



172

1.?(5')

Spielmann - L'Hermet, 1927



173

1.?(5')

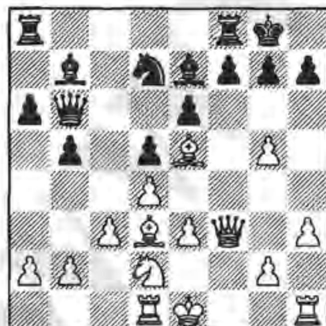
Luprecht - Schulz, 1946



174

1.?(6')

Bruno - Stull, 1983



175

1.?(10')

Halifman - Aseev, 1983



176

1.?(6')

Vom încheia acest scurt capitol de tactică cu menţiunea că astăzi nu se pot atinge culmile înaltei performanţe fără cunoaşterea elementelor de tactică şi aplicarea lor în practică, fără acea privire ageră şi putere de calcul bazate nu numai pe talent, dar şi pe o muncă asiduă, de multe ore şi zile. Cel mai important de ştiut este faptul că forţa tactică a unui jucător este o condiţie absolut necesară, dar nu şi suficientă, pentru atingerea măiestriei şahiste. Tacticieni mari au fost în toate timpurile, sînt şi în timpurile noastre. Combinaţiile lui Anderssen, Cigorin, Marshall, Panov (poreclit şi "regele curselor"), Spielman, ceva mai tîrziu Kostici, Najdorf, Toluş, în zilele noastre Ljubojevici, Velimirovici, Kupreicik şi alţii, ne-au delectat în orele de parcurgere şi studiere a partidelor lor. Nici unul dintre ei, însă, n-a reuşit să se apropie de coroana titlului mondial. Numai Mihail Tal, după părerea noastră, cel mai mare tactician al tuturor timpurilor este "excepţia care confirmă regula" că un mare jucător trebuie să îmbine, în mod armonios, cunoştinţele tactice cu cele de strategie.

"A. Alehin, scrie Em. Lasker, foloseşte strategia pentru realizarea cooperării acţiunilor coordonate a figurilor, pentru crearea condiţiilor necesare situaţiilor de atac".

Într-o partidă de şah motivaţia tactică nu apare din senin. Tactica trebuie privită ca o soluţie elegantă, logică şi eficientă a acumulării unor avantaje strategice dobîndite în faza construcţiei cooperării figurilor. **Cooperarea strategică reprezintă, deci, arta de a construi poziţiile de atac, bazate pe dezvoltarea iniţiativei, acumularea de avantaje poziţionale ca rezultat al cooperării superioare a figurilor.** În ultimă instanţă reprezintă componenta principală a forţei de joc a marilor jucători care au fost Steinitz, Lasker, Capablanca, Alehin, Botvinnik, Keres, Tal, Petrosian, Spasski, Smîslov,Fischer, Karpov, Kasparov şi alţi mari jucători, adevăraţi artişti ai construcţiilor strategice fiind, în acelaşi timp, şi mari tacticieni, subordonînd întotdeauna tactica stategiei. Ei au reuşit să creeze acel echilibru armonios între tactică şi strategie, realizînd cooperarea relaţiilor de interacţiune ale figurilor.

KO? OK!

Paradoxal, acest termen care semnifică sfârşitul luptei într-un meci de box în urma unei lovituri extrem de puternice care scoate adversarul din luptă, îşi găseşte corespondent în lupta pe cele 64 patrate.

Cunoaşterea procedeelor tactice va permite cititorului să nu rateze ocaziile efectuării unor lovituri decisive care pun imediat capăt luptei, adevărate K.O-uri şahiste!

Rezolvarea acestor poziţii survenite în partide de concurs necesită în general 2-3' şi găsirea soluţiilor, pe lângă satisfacţia estetică, convinge încă odată, de forţa şi importanţa mutării şi că "- O ocazie odată pierdută nu se întoarce niciodată!". Metodica antrenamentului a) după aşezarea poziţiilor pe tablă se acordă un minut pentru observarea atentă a poziţiei şi b) 3 minute pentru găsirea soluţiei. c) După scrierea soluţiilor se vor menţiona procedeele tactice utilizate; e) verificarea soluţiilor. Şi dacă veţi găsi soluţiile totul va fi OK!

Boleslavski - Makagonov, 1940

(177)



1.?

Bednarski - Nouisseres,1970

(178)



1.?

Râtov - Malavinski, 1969



179

1.?

Juravlev- Semeniuk, 1976



180

1.?

Kolisch - Loyd, 1867



181

1. ?

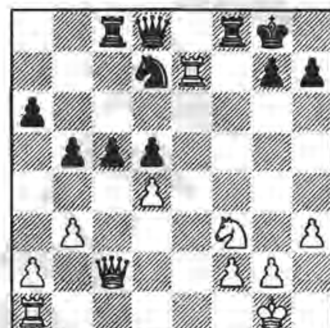
Capablanca - Bruk, 1919



182

1. ?

Fischer - Barczay, 1967



183

1.?

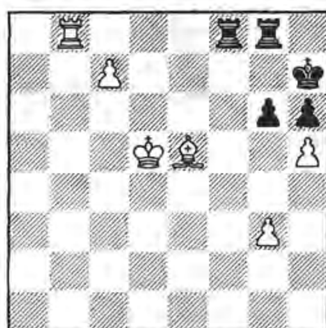
Wilman - Kanko, 1975



184

1.?

Istrățescu - Woitkievici, 1995



185

1.?

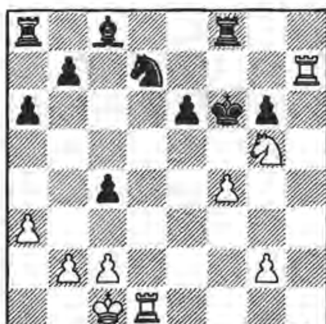
Matlak - Delcev, 1995



186

1...?

Petrușin - Jelnin, 1985



187

1. ?

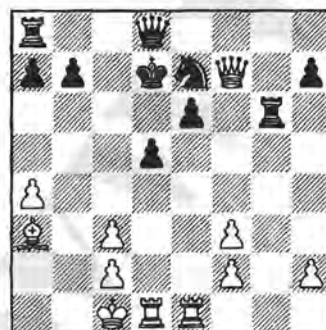
Gheller - Debarnot, 1976



188

1. ?

Oll-Eingorn, 1989



189

1.?

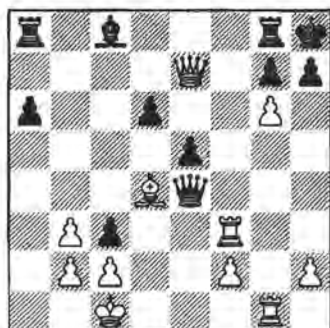
Lputian - Gligorici, 1983



190

1...?

Grigorov - Spasov, 1975



191

1.?

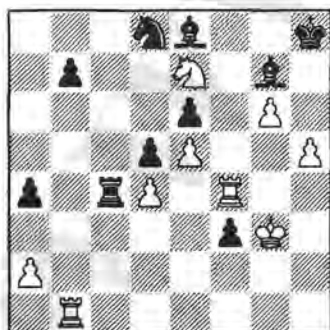
Ponomariev - Demidov, 1976



193

1. ?

Gheorgadze - Mnatakanian, 1981



195

1.?

Sorokin - Minasian, 1990



192

1.?

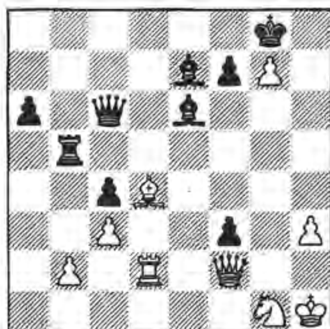
Topalov - Gabriel, 1990



194

1. ?

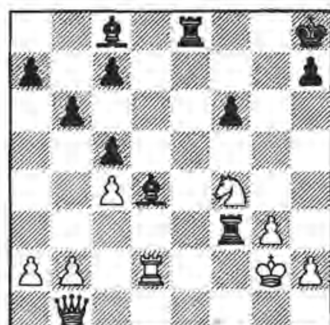
Müller - Junge, 1942



196

1...?

Euwe - Keres, 1940



197

1...?

Erneste - Prudnikova, 1990



198

1.?

Stoma - Cehlow, 1975



199

1. ?

Huffer - Feldman, 1975



200

1. ?

T. Petrosian - Moldagaliev, 1970



201

1.?

Szabolcsi - Henttinen, 1981



202

1.?

Arma atacului în mâna marilor campioni

Desăvârşirea artei construcţiei cooperării strategice de atac, apărare şi contraatac (temă ce va fi tratată pe larg în lucrarea "Cooperarea strategică în şah") caracterizează întreaga activitate teoretică şi practică a marilor campioni.

Construcţia sistemelor de atac, în contextul respectării stricte a tuturor etapelor caracteristice cooperării strategice, având ca scop declanşarea şi deţinerea iniţiativei, dispunerea optimă a figurilor în grupaje de atac eficiente a constituit, în toate timpurile, o preocupare majoră în pregătirea marilor campioni.

Conţinutul strategic al fiecărui sistem de joc este în permanenţă perfecţionat prin utilizarea eficientă a atacului, dezvoltării cu tempo, a stânjenirii contrajocului advers, a sacrificiilor pentru iniţiativă şi a tuturor procedeelor tactice în vederea realizării priorităţii în declanşarea şi deţinerea iniţiativei şi a posibilităţilor declanşării rapide a acţiunilor de atac.

Încă de la primele sale evoluţii în arena marilor turnee Garry Kasparov a impresionat prin uluitoarele sale cunoştinţe teoretice şi prin capacitatea sa de a perfecţiona sistemele de atac bazat pe profunde cunoştinţe privind construcţia şi realizarea cooperării strategice.

În anul 1985, pregătindu-se pentru meciul său cu V. Korcinoi, Kasparov a participat la puternicul turneu de la Nicşici (fosta Iugoslavie) în compania celor mai puternici jucători ai epocii.

Partida sa contra lui L. Portisch, cunoscut în acea vreme pentru erudiţia şi soliditatea sistemelor ce la utiliza, este caracteristică pentru concepţia modernă , dinamică de construcţie a atacului cu care Garry Kasparov s-a impus în arena mondială. Foarte repede s-a ajuns în poziţia din diagrama de mai jos, cunoscută dintr-o partidă L. Polu-



gaevski-L. Portisch (Campionatul European pe echipe1985), care provine din varianta Petrosian a apărării Indiana nouă. (1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.♘c3 ♗b7 5.a3!?). Polugaevski a continuat cu 15.e4 ♘a5 16.♖e1 fără a putea obţine avantaj datorită inactivităţii temporare a ♗b2,

limitat de pionii c3, d4. (Partida s-a încheiat remiză).

Dar Kasparov avea cu totul alte intenții...

15.c4! O mutare inspirată probabil de dictonul lui Lasker că "prima etapă a jocului de mijloc este o a doua deschidere când trebuie activizate figurile pasive".

15...c:d4 16.e:d4 ♘a5 17.d5!

Avansarea centrului mobil de pioni are ca rezultat activizarea celor doi nebuni albi care "privesc" amenințător spre regele negru...

17...e:d5

Nu era posibil 17...♘:c4 18.♕e4! g6 19.♗:c4 ♕:c4 20. ♕e5! f6 21.♕:e6+ ♖f7 22.♖c1!

18.c:d5 ♗:d5

19.♗:h7+! (eliberarea cu tempo a coloanei "d" și începutul acțiunii de distrugere a protecției regelui negru).

19...♔:h7 20.♖:d5 ♔g8

O scurtă privire asupra poziției



rezultate după acțiunea energică în centru 15.c4!, 17.d5! ne poate edifica privind realizarea integrală a obiectivelor propuse:

a) Turnul alb este activizat pe linia 5-a.

b) ♗b2 a devenit o forță.

c) Protecția regelui negru a fost slăbită.

d) Calul din a5 temporar "afară din joc".

Motive mai mult decât suficiente pentru declanșarea atacului combinat care începe cu **21.♗:g7!!** Distrugerea protecției și atragerea regelui negru sub focul pieselor grele.

21...♔:g7 22.♘e5!! O dublă lovitură compusă din eliberarea cu tempo a diagonalei d1-h5 și amenințarea atacului dublu ♖d7.

22...♖fd8 23.♕g4+ ♔f8 24.♕f5! f6 25.♘d7+ Un nou atac dublu obligă pe negru să ia acest cal **25...♖:d7 26.♖:d7 ♕c5 27.♕h7! ♖c7.**

Din nou răspunsul negrului este forțat. Se amenința 28.♖:e7 ♕:e7 29.♕h8+ ♔f7 30.♕:c8+-.

28.♕h8+ ♔f7 29.♖d3! ♘c4 30.♖fd1! Ultima rezervă "vine " la atac.

30...♘e5 31.♕h7+ ♔e6 (forțat deoarece după 31...♔f8 urmează matul care începe cu ♖d8+ sau la 31...♔e8 32.♕g8+ ♗f8 33.♖d8+ mat).

32.♕g8+! ♔f5 33.g4+! ♔f4 35.♖d4+ ♔f3 36.♕b3+ și Portisch a cedat deoarece după 36...♕c3 urmează atacul dublu 37.♖1d3+ ♘:d3 38.♖:d3+ ♕:d3 39.♕:d3+ ♔:g4 și un nou atac dublu 40.♕g3+! câștigă turnul din c7.

O asemenea victorie este evident rezultatul studiului aprofundat

al forței centrului de pioni mobili pus în mișcare și al colaborării centrului de pioni cu grupajul de figuri de atac fapt ce reiese clar și din partida jucată contra lui B. Ivanovici în același concurs.

Apărarea Nimzovici (D49)

G. Kasparov-B. Ivanovici

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 c5 5.a3 ♗:c3 6.b:c3 0-0 7.♗d3 d5 8.c:d5 e:d5 9.♘e2 b6 10.f3! ♖e8 11.0-0 ♗a6 12.♘g3 ♗:d3 13.♕:d3 ♘c6 14.♗b2 c4 15.♕d2 ♕d7 16.♖ae1! h5?! 17.e4! g6.



Surprins de ordinea de mutări a albului negrul joacă "șablon" și se "trezește" în varianta Rubinstein-Botvinnik a apărării Nimzovici.

Dar M. Botvinnik își arogă pe nedrept paternitatea planului de promovare a centrului mobil de pioni prin ♗d3, ♘ge2, ♘g3, f3 și e4.

Planul aparține ciudatului indian Sultan-Chan, care a apărut (și din păcate a și dispărut) ca o cometă în perioada anilor 1928-32.

Dovada cea mai concludentă este partida lui Sultan Chan contra lui R. Mitchell jucată la turneul de la Hastings 1930/31.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 0-0 5.♗d3 c5 6.♘e2 ♘c6 7.0-0 d5 8.a3 ♗:c3 9.b:c3 b6 10.c:d5 e:d5 11.♘g3 c4 12.♗c2 ♖e8 13.f3 b5 14.e4! ♕b6 15.♔h1 g6 16.♗g5 ♘e7 17.♕d2 ♗b7 18.♕f4! ♘d7 19.e5 ♖ac8 20.♕h4 ♘c6 21.f4! ♘:d4 22.c:d4 ♕:d4 23.♘f5!! g:f5 24.♗:f5 ♘f8 25.♗f6! 1-0

Revenind la partida Kasparov-B. Ivanovici vom remarca ineficiența mutării 16...h5 menționată în manualele de teorie ca slabă. După 17.e4 h4 18.♘f5! d:e4 19.f:e4 ♘:e4 20.♕f4! albul obține atac decisiv (20...♘f6 21.♘:g7 + -) **18.♗c1!** Din nou aplicarea principiului activizării imediate a figurilor pasive având în vedere slăbiciunea totală a câmpurilor negre mai ales după mutarea g6.

18...♘h7 19.♕h6! ♖e6 20.f4! ♘e7 21.f5! g:f5 22.♕:h5 d:e4 23.♘:f5! ♘:f5 24.♖:f5 ♖ae8 25.♖e3! (activizarea celui de al doilea turn pe linia a treia) **♖g6 26.♖h3!** și negrul a cedat deoarece după 26...♖g7 urma o încheiere elegantă, 27.♖g5!!.

Privind poziția după mutarea a 18-a nu se poate să nu ne amintim principiul "sacru" al lui J. R. Capablanca:

" Pentru ca un atac să aibe șanse de reușită trebuie să beneficieze de participarea unui număr cât mai mare de figuri".

Tocmai acest principiu stă la baza concepției moderne de construcție a cooperării strategice de atac, iar poziția din diagramă este concludentă pentru modelul în care campionul mondial reușește să aplice în practică principiile

teoretice: Grupajul de atac al albului este compus din centrul de pioni mobili, sprijiniţi de turnuri, damă, cal şi nebunul de negru fără oponent, la atac paticipând aproape toate figurile.

Am început acest capitol cu ultimul campion mondial care excelează în arta construcţiei atacului, dar el este ultimul dintr-un lung şir de mari jucători şi campioni ai lumii care şi-au adus contribuţia la perfecţionarea artei construcţiei atacului.

Primul dintre ei, chiar dacă nu a fost în mod oficial campion al lumii a fost:

Paul Morphi (1837-1884).



American, născut în New Orleans, absolvent al facultăţii din Louisiana, a început şahul la vârsta de 10 ani, la 20 de ani a devenit liderul şahiştilor americani. După turneele sale în Europa în timpul cărora a reuşit să-i învingă pe toţi marii şahişti ai epocii (Bird, Lewenthal, Harvitz, Saint-Aman), culminând cu meciul cu cel mai tare şahist al epocii, A. Andersen (8-3, +7, -2, =2), Paul Morphi şi-a cucerit faima de cel mai tare şahist al lumii.,

A. Alehin îl caracterizează astfel pe Paul Morphi :

- "Forţa lui constă într-o profundă concepţie poziţional agresivă de construcţie a partidei".

Jocul său se caracterizează prin dinamism, dezvoltare rapidă, activizarea rapidă a pieselor grele, utilizarea sacrificiilor pentru iniţiativă, talent, combinat cu o tehnică ireproşabilă de realizare a avantajului în finaluri.

Robert Fischer îl consideră cel mai mare talent al tuturor timpurilor, capabil să depăşească orice jucător contemporan.

Italiana (C 51)

P. Morphi-A. de Riviere (1858)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.b4 (Gambitul Evans) **♗:b4 5.c3 ♗c5 6.0-0 d6 7.d4 e:d4 8.c:d4 ♗b6 9.♘c3 ♘f6?! 10.e5! d5 11.e:f6 d:c4 12.f:g7 ♖g8 13.♖e1+ ♗e6 14.d5! ♕f6 15.♗g5! ♕:c3 16.d:e6 ♕d3 17.e:f7+ ♔:f7**



18.♖e7+! ♔g6 19.♕e1! ♕d5 20.♖d1! ♘d4 21.♖:d4! ♗:d4 22.♕b1+! 1-0

Din minunata colecţie de atacuri semnate Paul Morphi aplicaţiile care sunt prezentate constituie o ex-

P. Morphi-Ducele Carl, conte de Isouard (1858)



203

alb mută

N. Marache-P. Morphi (1857)



204

negrul mută

H. Bird-P. Morphi (1858)



205

negrul mută

L. Paulsen-P. Morphi (1857)



206

negrul mută

Barnes- P. Morphy (1859)



207

negrul mută

P. Morphy - N.N. (1859)



208

alb mută

celentă verificare a potenţialului combinativ al cititorului.



Primul campion mondial, **Wilhelm Steinitz (1836-1900)** este pe drept considerat părintele concepţiei moderne, poziţionale privind construcţia partidei de şah.

Cucerind titlul mondial prin victoria în faţa lui A. Andersen în anul 1866 (8-6) şi studiind partidele marelui Morphi (care îl întrecuse cu un scor mult mai categoric pe acelaşi A. Andersen, dar părăsise arena şahistă mondială) el a fost primul teoretician care a pus bazele criteriilor de apreciere a poziţiei şi a noţiunilor de bază poziţională care justifică şi impune declanşarea iniţiativei şi a atacului. Excelent teoretician el a dominat arena mondială până în anul 1894 când a pierdut titlul mondial în faţa lui Em. Lasker.

Dacă la începutul carierei sale W. Steinitz a strălucit prin stilul său combinativ, ulterior el a imprimat jocului său un caracter strict poziţional căutând să-şi argumenteze concret principiile.

Combinaţia cu care a rămas în istorie aparţine totuşi ultimei perioade a carierei sale (Hastings 1895/96) în partida sa contra lui K. Bardeleben.



1.♖xe7+!! ♔f8 2.♖f7+! ♔g8 3.♖g7+ ♔h8 4.♖xh7+! 1-0

Mica colecţie de bijuterii tactice, exemple de declanşare şi conducere exemplară a atacului cu utilizarea eficientă a procedeelor tactice constituie utile :

APLICAŢII - TEST

Steinitz-Pilhall, 1862



209

alb mută

W. Steinitz-Winawer Paris, 1867



210

alb mută

Bird-Steinitz Londra, 1866



211

negrul mută

Steinitz-Cigorin, 1892



212

alb mută

Steinitz-Lasker, St. Petersburg, 1895



213

alb mută

Steinitz-Cigorin, 1892



214

alb mută



Al doilea campion al lumii a fost **Emmanuil Lasker** (1868-1941). Doctor în filozofie și matematici el a dominat șahul mondial o perioadă de 27 ani deținând titlul între anii 1894 și 1921, an în care a pierdut titlul mondial fiind întrecut în meci de către J. R. Capablanca.

Teoretician și publicist, bun prieten cu A. Einstein, E. Lasker a fost, conform părerii lui A. Alehin, un exemplu demn de urmat pentru viitoarele generații de șahiști, arta sa fiind caracterizată prin logică, o tehnică ireproșabilă a a finalurilor și în special prin abordarea psihologică a partidei în funcție de adversar.

Primul meci pentru titlul mondial contra lui W. Steinitz a avut loc în 1894 la Philadelphia, New York și Montreal și a fost câștigat de Lasker cu scorul de 12-7. Meciul revanșă din 1896/97 desfășurat la Moscova a fost din nou dominat de Lasker care a câștigat de această dată cu categoricul scor de 12,5-4,5.

E. Lasker, și-a mai apărat titlul în meciurile cu Dr. Tarrasch (1908, 10,5-5,5), D. Ianovski (1909, 8-2), cel mai greu meci fiind cel cu K. Schlecter, încheiat la egalitate (5-5), dar cu păstrarea titlului mondial.

Înaintea cuceririi titlului a câștigat meciurile la F. Marshall și Blackburne cu scorurile categorice de 8-2.

A pierdut titlul în 1921 la vârsta de 53 de ani în fața cubanezului Jose Raul Capablanca cu scorul de 5-9, dar și-a continuat cariera dovedind o longevitate sportivă remarcabilă. Astfel, a cucerit locul 1 la New York (1924) și Ostrava (1923), locul 2 la Moscova (1925) și 1935 și locul 3 în 1936 la vârsta de 67 ani!

Ca teoretician a aprofundat teoria lui Steinitz privind planul de joc, fiind primul care a teoretizat și aprofundat importanța colaborării dintre figuri (cooperare).

Chiar dacă el a fost caracterizat ca un profund strateg loviturile sale tactice surprinzătoare ni-l înfățișează ca un tactician de temut.

G. Pillsbury-E. Lasker (1896)



1...♖:c3! 2.♗:e6 ♜a3!! 3.e:f7+ ♖xf7 4.bxa3 ♛b6+ 5.♗b5 ♕:b5+ **6.♔a1 ♜c7 7.♜d2 ♜c4 8.♜hd1 ♜c3 9.♛f5 ♛c4 10.♔b2 ♜:a3!! 11.♛e6+ ♔h7 12.♔:a3 ♛c3+ 13.♔a4 b5+! 14.♔:b5 ♛c4+ 15.♔a5 ♝d8+ 0-1.**

APLICAȚII - TEST

E.Lasker-Tarrasch



215

alb mută

E. Lasker-Steinitz (1895/96)



216

alb mută

F. Marshall-E. Lasker



217

negrul mută

E. Lasker-W. Steinitz 1896



218

alb mută

E.Lasker-F. Marshall



219

alb mută

Steinitz W.-E. Lasker



220

negrul mută



Jose Raul Capablanca (1888-1942)

Născut la Havana, a învățat șahul la vârsta de 4 ani, iar la 13 ani a devenit campion al Cubei. În timpul studiilor la New York frecventat celebrul club Manhattam. A devenit popular în Statele Unite după victoria categorică obținută în fața campionului american Frank Marshall (15-8) în 1909.

Debutul triumfal în Europa și-l face la turneul de la San Sebastian (Spania) unde, cu excepția lui Lasker au participat toți marii jucători ai vremii (9,5 p. din 14).

Urmează o carieră triumfală, cucerind trei locuri 1 la New York, locul 2 la Havana, locul 2 la Petersburg (1914). Provocarea adresată lui Lasker pentru disputarea unui meci pentru titlul mondial adresată încă din 1911 redevine actuală. Încă din acea perioadă A. Alehin îl caracterizează astfel pe J. R. Capablanca:

- "Capablanca joacă la fel de bine ca Lasker. Niciodată n-am văzut, și nici nu mi-am putut închipui că poate exista o asemenea rapiditate în gândire!".

După lungi tratative Lasker acceptă să-și pună în joc titlul în 1921. Meciul se încheie cu victoria categorică a genialului cuban care câștigă patru partide, zece se termină remiză, Lasker necâștigând nici o partidă! După acest meci, E. Lasker îl caracterizează astfel pe noul campion la lumii:

- "Profunzimea jocului său este profunzimea matematicianului... Combinațiile sale sunt născute din principii generale, din logica pozițiilor tari... Mă bucur că am avut un adversar perseverent și tare ca oțelul și din păcate regret că nu am putut juca așa cum aș fi dorit". (Lasker a fost vădit deranjat de căldura excesivă de la Havana).

Prima evoluție în calitate de campion al lumii este un mare succes, primul loc la Londra (1922). În perioada 1923-27, joacă mai puțin intrând în diplomație. Ocupă locul al 2-lea la New York în 1924 (după Lasker!), locul al 3-lea la Moscova (1925) după Bogoliubov și Lasker, dar se impune din nou la New York în 1927 în meciul turneu al primilor șase șahiști ai lumii: Capablanca, Alehin, Nimzovici,Vidmar, Spiellman, Marshall. Dar, în lista invitaților lipsea Lasker, Rubinstein și R. Reti. Turneul acorda dreptul ocupantului locului 1 sau 2 (în cazul în care "Capa" ar fi ocupat primul loc) de a-l provoca pe J. R. Capablanca la un meci pentru titlul mondial.

Mobilizându-se exemplar, J. R. Capablanca a ocupat primul loc întrecându-și toți adversarii (în meciuri de câte patru partide) și

devansându-l în clasament pe ocupantul locului al doilea, A. Alehin, cu 2,5 p.!

După această victorie Spiellman a afirmat: - "În această formă Capablanca este invincibil! Cred că va domni încă mult timp pe tronul campionilor lumii..."

Şi totuşi, în acelaşi an, el pierde titlul mondial în fața ambițiosului A. Alehin (+3, -6, 25)!

După pierderea acestui meci el începe să joace mai mult, (11 turnee în anii 1928-31) ocupând locul 1 la Berlin, Budapesta, Hastings, New York, al doilea la Bad Kissingen, Karlovy Vary, şi câştigând un meci la M. Euwe (1931, +2 -0 =8) în speranța obținerii dreptului revanşă contra lui A. Alehin.

Un mare succes este locul 1-2 (împreună cu M. Botvinnik) cucerit la Nothingham (1936), unde i-a întrecut în întâlnirile directe pe eternii rivali Lasker, Euwe şi Alehin.

Chiar la sfârşitul carierei sale a dovedit o forță ieşită din comun, ocupând la Olimpiada din Argentina (1939) primul loc la prima masă. Cel de al doilea război mondial îi spulberă speranțele la un meci revanşă, celebrul cuban sfârşindu-şi zilele la New York în 1942. La moartea sa, A. Alehin a declarat:

- "Am pierdut cel mai mare geniu şahist cum altul nu vom mai vedea niciodată".

Iar M. Botvinik a afirmat:

"- dintre campionii mondiali întâlniți cel mai mult m-a impresionat J. R. Capablanca. Jocul său impresionează, prin tendința spre simplitate, dar în această simplitate există inegalabila frumusețe a unei adânci profunzimi"-.

Caracterizat în perioada sa de glorie ca o "maşină de jucat şah cu chip de om", jucând finalurile cu o virtuozitate ne mai întâlnită, el are şi o valoroasă contribuție la dezvoltarea evoluției şahiste prin enunțarea celebrelor sale principii (deschiderea, joc de mijloc şi final) care stau şi astăzi la baza concepției construcției cooperării strategice, a enunțat şi aplicat în practică procedeul izolării unei figuri adverse, la valorificării coloanelor deschise etc.

Jocul său a avut o enormă influență asupra unor întregi generații de şahişti iar "micile" sale combinații, cu caracter surprinzător au constituit apogeul unor construcții logice, consecvente, principiale.

Capablanca-Nimzovici (1928)



1. ♘fg5 ! h:g5 2. ♘f6! ♗:f6 3.♗e4 1-0

Aplicaţii Test

Capablanca-Chayes (1913)



(221)

alb mută

Capablanca-Molina &Ryis (1914)



(222)

alb mută

Capablanca-Mattison (1929)



(223)

alb mută

Capablanca-Steiner (1933)



(224)

alb mută

Capablanca-Levenfisch (1935)



(225)

alb mută

Capablanca - Milkenas (1939)



(226)

alb mută



Alexander Alehin (1892-1946)

Al patrulea campion al lumii din perioadele 1927-1935 și 1937- 1946, născut într-o familie de nobili ruși a trăit din 1920 în emigrație.

Neînțelegând de la început revoluția din Octombrie", (așa caracterizează Enciclopedia șahistă sovietică protestul său în fața cancerului secolului 20), s-a stabilit în Franța dedicându-și viața șahului (absolvise și facultatea de Drept), studiului și unei munci titanice de autoperfecționare.

"Prin intermediul șahului mi-am format caracterul. Șahul te învață, în primul rând să fii obiectiv. În șah poți deveni mare maestru numai recunoscându-ți greșelile și lipsurile. Exact la fel ca și în viață!"

A început șahul la vârsta de 12 ani, la 16 ani câștigă turneul de amatori de la Moscova, apoi participă în Germania la Dusseldorf (1908) la turneul secund unde ocupă locurile 4-5. Câștigă meciurile la K. Bardeleben (4,5-0,5) și Blumenfeld (4,5-0,5) din 1911 și progresează rapid participând la mari turnee (Carlsbad, Stokholm, Scheweningen, St. Petersburg) cu rezultate din ce în ce mai bune.

A debutat ca mare maestru la Manheim (1914), dar turneul a fost întrerupt datorită începerii primului război mondial, lui Alehin atribuindui-se primul loc (câștigase 9 partide, pierduse una și o remiză).

Se reîntoarce în Rusia și înrolându-se în armată este rănit în război și internat în spital.

După "Marea Revoluție" trăiește la Odessa, apoi la Moscova și cu prima "ocazie" scapă în străinătate în 1921.

Marile sale succese, Budapesta (1921), Baden-Baden, Kecsemet (1927)și locul doi la New York (1927) îi oferă dreptul de a ataca titlul mondial pe care îl cucerește prin surprinzătoarea victorie în fața lui J. R. Capablanca (1927, +6, -3, =25 remize).

După acest meci el se impune în arena mondială printr-o serie de răsunătoare succese (San Remo 1930, Bled 1931, Londra, Pasadena 1932, Paris 1933, Zurich 1934, Orebro 1935), dar pierde, la fel de surprinzător titlul pentru o perioadă de doi ani (1935-1937) în fața Dr. Max Euwe (14,4-15,5).

Alehin își mai pusese de două ori titlul în joc contra lui E. Bogoliubov (1929, 1934), câștigând ambele meciuri (15,5-9,5 și 15,5-10,5). Meciul revanșă cu M. Euwe (1937) este câștigat de A. Alehin cu 15,5-9,5, Alehin fiind primul campion al lumii care își recâștigă titlul.

Al doilea război mondial îl găsește pe A. Alehin sub ocupație

germană şi el, ca şahist profesionist este obligat să participe, împreună cu Paul Keres la unele turnee organizate de nemţi. Totodată în presa nazistă apar sub semnătura sa o serie de articole cu caracter nazist (articole care ulterior vor fi viguros contestate de Alehin).

După încheierea războiului în 1945 începe o puternică campanie în presă din partea reprezentanţilor ţărilor învingătoare (U.R.S.S., S.U.A., Olanda) prin care Alehin este învinuit de colaboraţionism cu naziştii cu scopul de a i se retrage titlul mondial.

Pe de altă parte, M. Botvinnik, care după succesul de la Nothingam, 1936, începuse tratativele pentru un meci cu A. Alehin, reîncepe aceste tratative. La numai 54 de ani, în plină forţă şahistă el moare subit în Portugalia, iar bănuielile că ar fi fost lichidat de K.G.B. nu s-au putut confirma.

O statistică a rezultatelor sale este impresionantă:

Participând la 87 turnee el a ocupat de 62 ori primul loc. Din 1264 partide oficiale a câştigat 735, pierzând 127 şi terminând 402 remiză, a jucat 23 meciuri, câştigând 17, în patru a încheiat la egalitate şi pierzând două (la Euwe şi Nenarokov în 1909).

Vorbind despre Alehin, M. Botvinnik afirmă:

- "Rejucând partidele lui Alehin şahiştii viitoarelor generaţii vor rămâne uimiţi de forţa geniului său. Studiul partidelor lui Alehin conferă o uimitoare satisfacţie estetică."-

Iar M. Euwe afirmă:

- "Când mă gândesc ce minunate idei a aplicat în partidele sale Alehin, ce planuri surprinzătoare de joc găsea el uneori, mă înclin cu adâncă uimire în faţa măiestriei lui."

Uluitorul său talent combinativ l-a făcut pe A. Alehin să afirme: "-Pentru mine şahul nu este un joc, ci o artă!"- şi să caute în permanenţă esteticul în combinaţiile sale.

Aplicaţii - test

I. Rabinovici - A. Alehin



227

negrul mută

E. Bogoliubov - A. Alehin



228

negrul mută

A. Alehin - Freeman, 1924



229

alb mută

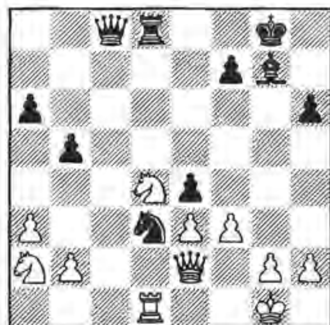
A. Alehin - Werlinsky, 1918



230

alb mută

Grünfeld - A. Alehin, 1923



231

negrul mută

A. Alehin - Vesta, 1923



232

alb mută

Potemkin - A. Alehin, 1912



233

negrul mută

A. Alehin - Euwe, 1935



234

negrul mută



Dr. Max Euwe (1901-1981)

Doctor în matematici, publicist, specialist în mecanică și astronomie și informatică (director al centrului de informatică I.B.M.), de 13 ori campion al Olandei, cel care i-a răpit pentru doi ani titlul genialului A. Alehin (1935-1937) a contribuit enorm la imensa popularitate de care se bucură șahul în Olanda.

Adept al școlii clasice, poziționale, cu permanentă tendință spre inițiativă și bun tactician, M. Euwe, într-o îndelungată carieră a demonstrat o longevitate sportivă remarcabilă participând la prima masă a Olandei la 6 Olimpiade, a jucat 30 de meciuri și la numeroase mari turnee obținând rezultate constant bune. În ultimii ani de viață a fost ales președinte FIDE (1970-1978).

Aplicații - test

Euwe - Alehin, 1935



alb mută

Euwe - Najdorf, Zurich, 1953



alb mută



M. Botvinnik (n.1911 - 1995)

La 83 de ani, Mihail Botvinnik, un adevărat patriarh al șahiștilor ruși a trecut în neființă.

Personalitate puternică, M. Botvinnik a dominat arena mondială mai bine de un sfert de veac, începând cu cucerirea titlului mondial în 1948 prin câștigarea primului loc la turneul candidaților la titlul mondial (cu un avans de 3p. față de cel de al doilea clasat, V. Smâslov) și terminând cu ultima sa evoluție în "Meciul secolului" (victorie în fața marelui maestru M. Matulovici cu 2,5-1,5) din 1970.

El a deținut titlul de campion al lumii din 1948 până în 1963 când a pierdut titlul în fața lui Tigran Petrosian. În această perioadă el a susținut 7 meciuri pentru titlul mondial terminând două la egalitate (Bronstein 1951, Smîslov 1954) care, conform regulamentului i-au permis să-și păstreze titlul, a pierdut de două ori titlul pentru câte un an (pierzând meciurile la V. Smîslov în 1957 și la M. Tal în 1960), dar și-a recâștigat titlul prin câștigarea meciurilor revanșă contra lui Smîslov (1958) și M. Tal (1961), fiind primul campion al lumii care și-a recâștigat de două ori titlul.

Încă din 1936 A. Alehin l-a considerat pretendent la titlul mondial în urma victoriei sale în turneul de la Notingham.

Activitatea practică și teoretică a lui M. Botvinnik reprezintă o nouă epocă în dezvoltarea concepției moderne privind pregătirea metodico - științifică a șahistului de performanță.

Întrebat fiind ce l-a impresionat cel mai mult din activitatea lui M. Botvinnik, Bobby Fischer a răspuns:

- "Autocontrolul, discipilna, modul său de a evita superficialitatea și logica sa de fier."

De 7 ori campion unional, el și-a început cariera de mare succes participând la turneele de la Moscova, 1-2 în 1935, la egalitate cu Salo Flohr și locul 2 în 1936, locul 3 la turneul AVRO (după R. Fine și P. Keres, dar înaintea lui Alehin și Capablanca), 1-2 Turneul Alehin 1952, Wageningen 1958, 1 la Hastings 1961/62, Stocholm 1962, Component al echipei Olimpice (1958-1960), o lungă listă de succese care au scos în evidență calitățile de luptător, tenacitatea și puterea sa de concentrare.

Fondator de școală (printre elevii săi numărându-se și G. Kasparov), M. Botvinnik a fost adeptul stilului pozițional activ, cu idei strategice profunde în diferite deschideri (varianta Botvinnik din Ap. Slavă) cu un stil agresiv în care loviturile tactice surprinzătoare constituiau încheieri logice a unor construcții strategice consecvente.

A scris numeroase lucrări, atât în domeniul ştiinţific (fiind de profesie inginer doctor în ştiinţe tehnice), cât şi în domeniul şahist, printre care Partide alese (1926-1946), 4 volume de Analize critice (1984-87), monografii (Apărarea Grünfeld) precum şi memorii în care M. Botvinnik analizează unele critici ce i-au fost aduse în ultima perioadă privind stilul său autoritar de conducere din perioada sa de glorie.

A. Akşanov - M.Botvinnik, 1931

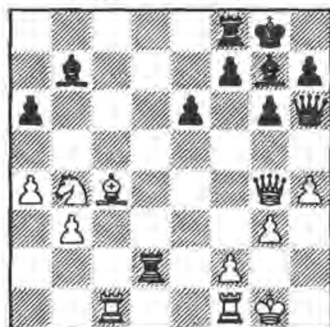


237

negrul mută

Aplicaţii Test

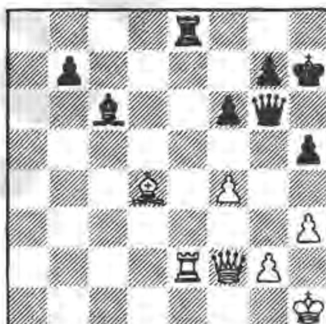
V. Ragozin - M. Botvinnik, 1938



238

negrul mută

A. Kotov - M. Botvinnik, 1939



239

negrul mută

T. Petrosian - M. Botvinnik, 1952



240

negrul mută

M. Botvinnik - I. Kan, 1954



241

alb mută



Vasilii Smâslov (n. 1921)

A început şahul de la vârsta de 6 ani. Sub îndrumarea tatălui său a început să studieze cu pasiune şahul, citind cu nesaț "Bazele jocului de şah" (J. R. Capablanca), "Manualul lui Dufrense", "Gândirea sănătoasă în şah", E. Lasker, şi partidele lui lasker, Capablanca, Alehin, Tarasch, Rubinstein, Nimzovici. În 1935-36 a asistat la turneele de la Moscova, văzându-i "în carne şi oase" pe Lasker şi pe Capablanca adevărați "idoli vii".

Primele sale participări la concursuri au început în 1935, în 1937 are deja categoria 1-a, iar în 1938 devine campion unional de juniori.

În 1940 participă la campionatul Moscovei unde îl întâlneşte pentru prima dată pe marele său rival, M. Botvinnik, partida terminându-se remiză după o luptă grea. În acest concurs ocupă locul al 3-lea (după I. Bondarevski şi A. Lilienthal). La 20 de ani primeşte titlul de mare maestru pentru locul trei obținut în turneul candidaților la titlul de campion absolut al Uniunii Sovietice.

Primul turneu jucat peste graniță, la Groningen, după război (1946) a reprezentat un mare succes: locul al 3-lea, după M. Botvinnik şi M. Euwe, i-a deschis drumul luptei pentru titlul mondial.

La 27 de ani, ocupă locul al doilea la turneul candidaților la titlul mondial după M. Botvinnik, iar următorii 10 ani au fost anii grei ai luptei cu M. Botvinnik pentru titlul mondial.

Pentru a putea ataca titlul era necesar ca Smâslov să câştige turneul candidaților (Budapesta 1950), dar el a ocupat numai al treilea loc (după Bronstein şi Boleslavski) loc ce-i oferea participarea directă la turneul candidaților de la Zurich 1953. Aici, V. Smâslov, după o luptă titanică cu P. Keres, S. Reşevski, D. Bronstein, M. Euwe, S. Gligorici, M. Najdorf, I. Boleslavski, E. Gheler, T. Petrosian termină câştigător.

Meciul pentru titlul mondial cu M. Botvinnik se dispută în anul 1954, dar se termină la egalitate 12-12 şi Botvinnik păstrează titlul.

A fost necesar ca V. Smâslov să cîştige un nou turneu al Candidaților la Amsterdam (1956) pentru a putea ataca din nou titlul mondial.

V. Smâslov îşi vede visul cu ochii în 1957 când reuşeşte să învingă pe Botvinnik cu 12,5-9,5.

Dar, după mai puțin de un an, în 1958 are loc meciul revanşă. Despre acest meci, în cartea sa "În căutarea armoniei" V. Smâslov declară:

- "Cred că am evoluat în acest meci mult sub nivelul posibilităților mele. Fără a nega meritele adversarului meu, care s-a pregătit serios pentru acest meci, cred că rezultatul

nesatisfăcător se datorește în mare parte stării mele de sănătate. Am început acest meci gripat și l-am terminat având o pneumonie..."-

"- Însă n-am de ce să-mi regret soarta. Îmi îndeplinisem visul de a deveni al 7-lea campion al lumii."-

Despre crezul său șahist V. Smâslov declară:

- "În șah mă impresionează uimitoarea lume a ideilor și frumusețea!"

- "Estetica artei șahiste constă pentru mine în primul rând din veridicitatea ei descoperită printr-o gândire logică clară!".

Frumusețea apare nu numai în jocul combinativ cu sacrificii, dar și în poziții aparent simple în care se descoperă brusc un bogat conținut."

Și totuși, "Diadia Vasia" care și astăzi participă cu succes la turnee a fost un maestru al atacurilor și combinațiilor cum vom putea constata în:

Aplicații-Test

Pitlakovski - Smâslov, 1952



242

negrul mută

Smâslov - Stahlberg, 1953



243

alb mută

P. Keres - V. Smâslov, 1959



244

negrul mută

F. Gheorghiu - Smâslov, 1973



245

negrul mută

Mihail Tal (1963 - 1992)

Denumit şi "tigrul din Riga", Mihail Tal a învăţat şahul la 10 ani, titlul de maestru cucerindu-l prin victoria în meci cu maestrul V. Saighin în anul 1955. În 1957 reuşeşte să obţină titlul de campion unional, la Campionatele mondiale Studenţeşti obţine 8,5 p din 10 la prima masă, apoi în 1958 cucereşte din nou titlul de campion şi dreptul de participare la Interzonalul de la Portoroj (1958).

Interzonalul se încheie surprinzător cu victoria categorică a tînărului Mihail Tal care îşi continuă ascensiunea fulgerătoare realizînd la Olimpiada de la München (1958) 13,5 p din 18 la prima masă, şi primul loc la marele turneu de la Zürich (1959).

Dar, succesul cel mai mare vine la Turneul Candidaţilor (1959) unde M. Tal, cu 20 p din 28 posibile ocupă locul 1 şi dreptul de a ataca titlul mondial deţinut de M. Botvinnik.

În 1960 meciul are loc la Moscova şi se încheie cu o victorie strălucită a lui Mihail Tal, cu scorul de 12,5-8,5, care devine al 8-lea campion al lumii.

În această calitate evoluează la Olimpiada de la Leiptzig (1960) realizînd un nou scor excelent (11 din 15) şi la turneul de la Stocholm (locul 1), dar într-o stare precară de sănătate pierde meciul revanşă la Botvinnik în 1961 (8-13).

Totuşi cariera sa continuă cu noi succese, iar enorma sa popularitate datorată stilului său sclipitor îl face să fie dorit ca invitat în toate turneele mari. Cu toată starea sănătăţii sale (suportă numeroase operaţii), el participă în 1962 la turneul Candidaţilor de la Curaçao, se retrage din motive de boală, se reface şi câştigă turneele de la Hastings, Rejkyavik (1964), Palma de Mallorca (1966), Gori (1968), Wijkaan Zee (1973), Tallin, Soci (1973), Dublin, Halle, Novi Sad (1974), Tallin, Soci (1977), Malaga (1979), Montreal (1979). Nu renunţă la lupta pentru titlu şi în 1965 cîştigă un meci dur la L. Portisch (5,5-2,5) şi la Bent Larsen cu 5,5-4,5, dar pierde meciul final la viitorul campion mondial, Boris Spasski cu 4-7. În ciclul 1968 cîştigă la Gligorici, dar pierde la V. Korcinoi, iar în ciclul 1980 este eliminat de L. Polugaevski (2,5-5,5). La turneul Candidaţilor de al Montpelier (1985) este eliminat din cursa pentru titlul mondial de J. Timman care reuşind un meci egal 3-3 se califică la meciurile Candidaţilor întrucît avea un coeficient Soneborg-Berger mai bun decît Tal.

Cîştigă ultimul său titlu de campion mondial la blitz în 1988 (juca extraordinar de tare şi frumos jocul rapid), dar boala nu-l iartă, răpindu-l în 1992 pe cel ce a fost un adevărat idol al unor întregi generaţii de şahişti.

Caracterizîndu-l pe Mihail Tal, Bobby Fischer afirmă:

- "...Tal este strălucitor!...Cel mai important pentru el într-o partidă este să găsească mutarea de efect care să-i aducă victoria..."

Combinaţiile sale vor delecta încă mulţi ani întregi generaţii de tineri care vor descoperi minunata lume a combinaţilor!

Aplicații-Test

M. Tal - H. Hecht (1962)



246

alb mută

M.Tal - G. Tringov (1964)



247

alb mută

Spiridonov - M. Tal (1969)



248

negrul mută

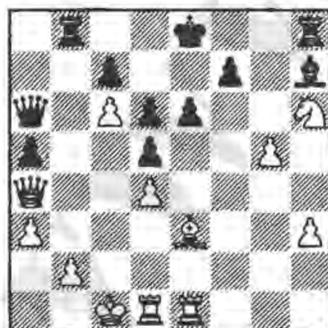
M. Tal - Podgaeț (1969)



249

alb mută

Baum - M. Tal



250

negrul mută

M. Tal - Van der Wiel (1973)



251

alb mută

M.Tal - Suetin (1969)



252

alb mută

M. Tal - B. Larsen (1979)



253

alb mută

M. Tal - T. Petrosian (1974)



254

alb mută

J. Timman - M. Tal (1973)



255

negrul mută

K. Honfi - M. Tal (1972)



256

negrul mută

M. Tal - Hartson (1973)



257

alb mută



Tigran Petrosian (1929-1984)

Al noulea campion mondial a început să practice şahul la vîrsta de 11 ani la Tiflis (Tbilisi) sub îndrumarea lui A. Ebralidze.

Prima carte studiată "Sistemul meu în practică", A. Nimzovici şi-a pus profund amprenta asupra concepţiei şi stilului său de joc.

Credo-ul său în şah a fost:

"Sînt profund convins că în şah nimic nu este întîmplător...Eu cred numai în jocul logic şi corect!"

Succesele sale încep în anii 1950, odată cu cîştigarea titlului de campion al Moscovei, în 1952 şi 1953 obţine locul 2-3 în finalele unionale şi dreptul de participare la turneele interzonale unde ocupă de asemeni locuri fruntaşe (2-3 în 1952 şi 5 în 1953). Continuă cursa pentru titlu la interzonalele din 1955 (locul 4), 1956 (3-7) şi 1959 (3) şi turneele candidaţilor (1957, locul 3-7) şi 1959 (locul3).

Anul 1962 este anul marii consacrări, el cîştigînd turneul candidaţilor şi dreptul de a ataca titlul mondial deţinut de veşnicul M. Botvinnik. Meciul se dispută în 1963 şi este cîştigat de Tigran Petrosian cu scorul de 12,5-9,5.

Îşi apără cu succes titlul în 1966 contra lui Boris Spasski (12,5-11,5), dar în 1969 cedează titlul mondial aceluiaşi Boris Spasski pierzînd meciul cu 10,5-12,5.

Tigran Petrosian nu renunţă la lupta pentru titlu participînd în 1971 la meciurile candidaţilor (cu R. Hubner 4:3, cu V. Korcinoi 5,5-4,5 şi 2,5-6,5 cu R. Fischer), în 1974 (cu L. Portisch 7-6, şi V. Korcinoi 1,5-3,5) , 1977 (cu V. Korcinoi 5,5-6,5) şi 1980 (de asemeni pierde la V. Korcinoi cu 3,5-5,5). La Interzonalul de la Rio de Janeiro a ocupat locurile 1-3.

Personalitate contraversată, criticat pentru jocul său aparent arid, dar posesorul unei tehnici de filigran" şi a unei concepţii originale profunde de construcţie a unor planuri şi idei noi în deschideri (Apărarea Franceză, Caro-Kann, Grundfeld), el este astăzi un clasic, continuator şi inovator al concepţiei moderne a lui A. Nimzovici.

Jucător poziţional activ el nu scapă ocaziile declanşării unor atacuri surprinzătoare conduse cu multă energie.

Aplicații-Test

T. Petrosian - L. Pachman 1961



258

alb mută

T. Petrosian - D. Bronstein



259

alb mută

M.Filip - Petrosian 1965



260

negrul mută

T. Petrosian - V. Simaghin



261

alb mută

T. Petrosian - I.Balaşov 1974



262

alb mută

T. Petrosian - V. Hort 1972



263

alb mută

Boris Spasski (n.1937)

Cel care a reuşit să-i smulgă titlul mondial lui Tigran "cel de fier" după două meciuri dramatice a debutat în arena internaţională la turneul de la Bucureşti (1953) unde, la vîrsta de 16 ani s-a clasat pe locurile 4-6 (la egalitate cu I. Boleslavski şi L Szabo) şi a obţinut prima sa normă de maestru internaţional.

A învăţat şahul la vîrsta de 5 ani, a progresat rapid printre antrenorii săi numărîndu-se A. Toluş (unul din cei mai mari tacticieni ai timpului său) şi I. Bondarevski. S-a format iniţial ca un remarcabil tactician şi a evoluat devenind tipul ideal de jucător universal.

- "Stilul său dinamic şi original îi asigură fără îndoială un loc în lista primilor zece jucători ai tuturor timpurilor " - afirmă despre al 10-lea campion al lumii Bobby Fischer.

Se califică pentru prima oară în finala unională în 1955 şi obţine un rezultat surprinzător, locul 3-6 cu M. Botvinnik, T. Petrosian şi G. Ilivițki şi participă la primul său Interzonal (Göteborg) în 1955, ocupînd locurile 7-9. La primul turneu al Candidaţilor (Amsterdam 1956), avînd 19 ani ocupă locurile 3-7, dar progresează continuu prin participările la finalele unionale (locurile 1-3 în 1956, 1959 locurile 2-3, 1961 locul 1, 1963 1-3, 1973 locul 1).

Începe lupta pentru titlul mondial în meciurile candidaţilor 1965, cîştigînd la P. Keres (6-4), E. Gheller (5,5-2,5) şi M. Tal (6,5-3,5), dar în primul său meci este depăşit de Tigran Petrosian (11,5-12,5).

Reîncepe cursa în meciurile candidaţilor din 1968 unde trece pe rînd de : E. Gheller 5,5-2,5, B. Larsen 5,5-2,5, V. Korcinoi 6,5- 3,5, iar în 1969 mult mai bine pregătit reuşeşte să-l învingă pe Tigran Petrosian cu 12,5-10,5 devenind la vîrsta de 32 ani campion mondial.

Cîştigător a numeroase mari turnee (San Juan 1969, Amsterdam 1970, Vancouver 1971), el îl va întîlni în meciul "secolului" în 1972 pe americanul Bobby Fischer în faţa căruia pierde cu 8,5- 12,5 un meci istoric în contextul în care pentru prima dată după 24 ani ruşii pierd titlul mondial în faţa unui jucător din America.

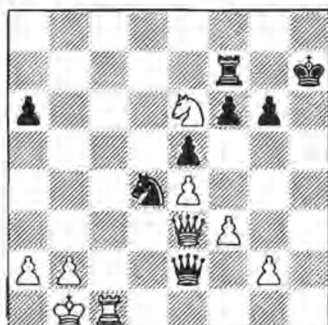
Criticat în presă pentru prea multă "eleganţă" în abordarea meciului (care era privit ca o înfrîngere în lupta dintre comunism şi capitalism), el continuă să evolueze în turneele pretendenţilor în perioada 1974-82, dar în 1984 se stabileşte în Franţa unde evoluează în echipa Olimpică franceză în 1984 şi 1986.

Revanşa meciului secolului disputată în Iugoslavia în 1992 contra lui R. Fischer a fost aşteptată cu mult interes marcînd prima revenire a lui R. Fischer după pierderea titlului mondial (1974), dar meciul a arătat doar cît de departe sînt actualmente cele două foste mari stele de activitatea competiţională practică.

Retras din activitatea competiţională, actualmente Boris Sapsski se bucură de stimă deosebită datorită principialităţii sale de-a lungul timpului, eleganţei şi comportamentului său ireproşabil şi de respect pentru întreaga sa activitate şi contribuţie la dezvoltarea şahului în lume.

Aplicații - Test

B.Spasski - V.Korcinoi (1968)



264

alb mută

B.Spasski - V.Pachman (1966)



265

alb mută

Spasski - Lee (1966)



266

alb mută

Kagan - Spasski (1967)



267

negrul mută

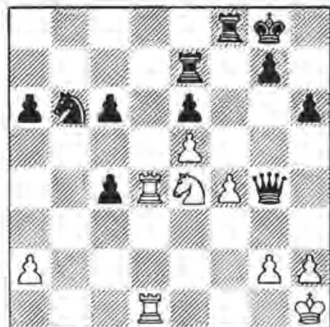
B.Larsen - B.Spasski (1970)



268

negrul mută

B.Spasski - J.Donner (1966)



269

alb mută

B.Spasski - Capelan (1974)



270

alb mută

B.Spasski - Averkin (1973)



271

alb mută

B.Spasski - J.Donner (1970)



272

alb mută

B.Spasski -D.Ciric (1970)



273

alb mută

B.Spasski -T.Petrosian (1969)



274

alb mută

J. Timman - B.Spasski



275

negrul mută

Boris Spasski



Robert Fischer



R. Fischer - B.Spasski, 1972



276

alb mută

B.Spasski - R.Fischer, 1972



277

negrul mută

Robert Bobby Fischer (născut 1943)

Probabil că dacă Bobby Fischer nu ar fi jucat în 1992 acel meci "revanşă" cu Boris Spasski, el ar fi rămas, fără îndoială cea mai interesantă personalitate din istoria mondială a şahului, putînd fi asemănat, prin apariţia sa meteorică doar cu alt mare american, Paul Morphi.

Născut în Chicago, el a învăţat şahul la vîrsta de 5 ani, devenind în scurt timp un "copil minune", campion de juniori la 14 ani, iar în perioada 1957-67 de 8 ori campion al Statelor Unite! La 15 ani devine cel mai tînăr mare maestru din lume şi participă la turneul Interzonal (1958) unde ocupă locurile 5-6, dar cîştigă Interzonalul din 1962, iar la turneul candidaţilor la titlul mondial se clasează pe locul 4. Participă, cu rezultate deosebite la turnee (1960 Mar del Plata, Reykiavik locul 1, 1961, Bled locul 2), joacă o serie de meciuri cu marii maeştri (Euwe, Matulovici, Reshevski, Kardoso), dar marile succese vin în 1967 (Ohrid şi Monte Carlo locul 1), Santa Monica locul 2, Nathania şi Vinkovţe locul 1 (1968), Rovini, Zagreb şi Buenos Aires 1970 (locul 1), iar în meciul din 1970 URSS - Restul Lumii cîştigă meciul cu Petrosian cu 3-1.

În 1970 cîştigă Interzonalul de la Palma de Mallorca cu un rezultat incredibil (18,5 p din 23 posibile) şi începe marşul triumfal spre titlul mondial în meciurile Candidaţilor trecînd de M. Taimanov şi B. Larsen cu (6-0!!) trece şi de T. Petrosian cu 6,5-2,5 şi obţine dreptul de a ataca titlul mondial deţinut de B. Spasski. Meciul, disputat la Reykiawik în 1972 a polarizat atenţia presei mondiale, readucînd şahul în rîndul sporturilor extrem de populare. Victoria categorică a lui R. Fischer cu 12,5-8,5 (după ce Spasski a condus cu 2-0!!) a făcut înconjurul lumii, performanţa de a "răpi" titlul mondial ruşilor fiind considerată la acea epocă de domeniul fantasticului.

Din păcate singur, nu poate lupta cu puternicul contraatac politic al ruşilor care, printr-o abilă mişcare, în cadrul FIDE obţin majoritatea absolută în Adunarea generală obţinînd prin excluderea Israelului şi Africii de sud votul multor ţări arabe şi africane.

Discuţiile interminabile privind condiţiile de disputare a meciului Fischer-A. Karpov în care toate condiţiile lui Fischer sînt respinse (curios că ulterior aceste condiţii au fost solicitate şi aprobate pentru A. Karpov) au făcut ca, spre regretul întregii lumi şahiste, R. Fischer să renunţe la meciul pentru titlu cedînd fără luptă titlul mondial în 1974 în favoarea lui A. Karpov. Caracterul său de luptător, stilul poziţional agresiv, excelenta tehnică de realizare a avantajelor, precizia calculului, forţa tactică, modul în care a dominat elita şahului mondial în perioada 1968-1972, au făcut din Bobby Fischer idolul unei întregi generaţii de şahişti, iar retragerea sa a constituit o grea lovitură pentru şahul mondial. Reapariţia sa în arena şahistă nu a făcut decît să-i atragă sancţiuni din partea guvernului S.U.A., privind încălcarea embargoului privind Iugoslavia. Actualmente trăieşte retras undeva în Europa regretînd probabil gestul de a reapare în arena şahistă într-un moment în care forţa sa practică în actualul context mondial nu mai reprezintă un pericol pentru corifeii FIDE şi PCA, A. Karpov şi G. Kasparov.

Aplicații Test

R.Fischer - I.Sherwin, 1958



278

alb mută

R.Fischer - B.Laysen, 1958



279

alb mută

D. Byrne - R.Fischer, 1956



280

negrul mută

Letelier - R.Fischer, 1960



281

negrul mută

R. Bryne - R.Fischer, 1963



282

negrul mută

R.Fischer- P.Benkö, 1963



283

alb mută

B.Fischer- P.Benkö, 1965



284

alb mută

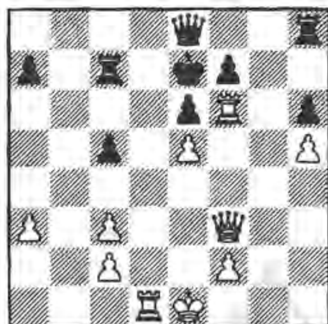
R.Fischer, 1956 - D.Mjagmasuren, 1967



285

alb mută

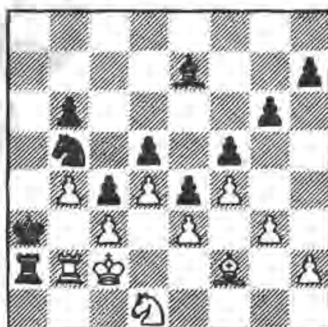
R.Fischer - Hook, 1970



286

alb mută

Acevedo - R. Fischer, 1970



287

negrul mută



Anatolii Karpov (n.1951)

Născut în îndepărtata localitate Zlatoust (Ural) tînărul A.Karpov se afirmă rapid în competițiile de juniori reuşind să cucerească primul său titlu mondial, la juniori în 1969 şi să obțină titlul de mare maestru în 1970. Colaborarea sa extrem de rodnică cu celebrul antrenor (şi jucător) marele maestru Semen Furman precum şi talentul său deosebit au făcut ca rezultatele sale să crească vertiginos şi după un prim turneu peste hotare la Caracas (locul4), obține titlul de campion al Rusiei (1970) şi un mare succes la turneul Alehin (1971) unde împarte locul 1-2 cu L.Stein.

Anul 1972 începe cu un succes (primul loc la Hastings) urmat de împărțirea locurilor 1-3 (T.Petrosian şi L.Portisch) la San Antonio.

Tot în 1972 debutează în echipa olimpică la Scoplije unde ca primă rezervă (!) a reuşit un scor de 13 p. (din 15 partide), iar din 1973 intră în lupta pentru titlul mondial începând cu Interzonalul de la Leningrad, unde ocupă locurile 1-2 şi continuă cu meciurile Candidaților (1973) unde trece pe rând de L.Polugalavski (1974, 5,5-2,5), B.Spasski (1974, 7-4) şi V.Korcinoi 12,5-11,5. Cîştigînd acest meci obține dreptul de a ataca titlul mondial.

În urma refuzului lui B.Fischer de a accepta condițiile impuse de ruşi, care dețineau majoritatea voturilor în adunarea Generală FIDE, Anatoli Karpov devine primul campion mondial "la masa verde". anatemă care îl va urmări mult timp. Întreaga sa activitate din perioada 1975 (cînd va fi declarat campion mondial din lipsă de adversar), pînă în 1985 urmărind să demonstreze că el este un adevărat campion al lumii.

Realizînd că a devenit un instrument în mîna politicienilor care prin abile manevre în FIDE au reuşit să-i smulgă titlul lui Fischer "protejîndu-l" pe Karpov de un meci extrem de greu cu cel mai puternic jucător al lumii al acea vreme, Robert Bobby Fischer, Karpov munceşte enorm şi reuşeşte o impresionantă serie de succese cucerind primul loc în turneele de la Milano (1975), Portoroj (1975), Amsterdam (1976, 80, 85), Las Palmas (1977), Tilburg (1977, 79, 80, 82, 83), Bugoino (1978, 80, 86), Montreal (1979), Moscova (1982, 84), etc, în total 36 de locuri întîi în perioada 1970-1987. Îşi apără de două ori titlul în fața lui V.Korcinoi în 1978 (16,6-15,5) şi 1981 (11-7), dar pierde titlul în 1985 (11-13) în fața lui Garry Kasparov.

Promovat în rîndul nomenclaturii de partid şi onorat cu înalte funcții politice A.Karpov îşi pierde din popularitate datorită unor măsuri dictatoriale în mişcarea şahistă sovietică, fapt de care va profita din plin rivalul său G.Kasparov, adept al

perestroicii şi ulterior anticomunist declarat.

Întreaga perioadă 1985-1995 pînă în zilele noastre este marcată de rivalitatea sportivă dintre cei doi mari K (Kasparov-Karpov), rivalitate nu numai sportivă cît mai ales politică.

Primul meci dintre cei doi a avut în 1985. La scorul de 5-3 pentru Karpov după o serie lungă de remize meciul a fost întrerupt, la cererea federaţiei sovietice, de către preşedintele FIDE, F.Campomanes.

Al doilea meci are loc în 1985 şi Karpov pierde titlul mondial în faţa lui Kasparov (11-13). Kasparov cîştigă şi meciul revanşă (1986) 2,5-11,5. Cel de al treilea meci (1987) disputat la Sevilia (Spania) se încheie după o luptă îndîrjită la egalitate (12-12), Kasparov păstrîndu-şi titlul mondial.

Ultimul lor meci are loc în 1990 (Lyon şi New York) şi este din nou cîştigat de Kasparov (12,5-11,5), dar lupta nu se încheie aici.

Kasparov înfiinţează Asociaţia şahiştilor profesionişti (PCA) în 1986, şi începe lupta contra lui Campomanes şi a FIDE. Lupta se ascute, abilul F.Campomanes îl "excomunică" pe Kasparov şi pe chalangerul său N.Short din FIDE decretîndu-l pe Karpov campion mondial FIDE.

Pentru a doua oară A.Karpov devine o marionetă de această dată nu a nomenclaturii (care s-a prăbuşit odată cu URSS-ul), ci a lui Campomanes, el cucerind un titlu nemeritat întrucît fusese eliminat în acest ciclu de către Nigel Short.

Se ajunge în situaţia cînd lumea şahistă are doi campioni mondiali (Karpov-FIDE şi Kasparov PCA), au loc turnee interzonale şi meciuri ale candidaţilor în cele două variante, dar la Olimpiada din 1994 de la Moscova are loc pactul surprinzător Campomanes-Kasparov în urma căruia Campomanes îl decretează pe Kasparov cel mai tare jucător al lumii, iar Karpov nu este selecţionat de Kasparov în echipa Rusiei!

În anul 1995 aşteptăm meciurile finale PCA (Kasparov-Anand) şi FIDE (Karpov-Kamski) şi în virtutea unei promise concilieri FIDE- PCA şi un meci între cei doi K, în cazul în care ei vor cîştiga cele două meciuri.

A.Karpov nu a renunţat la luptă. A cîştigat în 1994 marele turneu de la Linares, depăsindu-l pe Kasparov. Crezul său este:

- "Pentru mine şahul este în primul rînd, luptă, primordial este rezultatul sportiv".

Excelent practician, adept al stilului Capablanca "jucător poziţional activ, evitînd riscurile inutile şi necruţător în atac, cu un simţ deosebit al construcţiei cooperării strategice, extrem de subtil. ("Ideile lui Karpov sînt înţelese de adversari cînd ... este prea tîrziu", afirmă M.Tal), un adevărat fenomen numit "maşină de jucat şah" ("Mulţi n-au înţeles fenomenul Karpov, eu însumi l-am înţeles foarte tîrziu" - afirmă Kasparov), Anatolii Karpov încă nu şi-a spus ultimul cuvînt în titanica sa confruntare cu Garry Kasparov, mai ales că în ultimul timp după momentul Moscova 1994, el şi-a recucerit simpatia mediilor şahiste occidentale.

Aplicații - Test

A.Karpov - Ungureanu, 1972



(288)

alb mută

A.Karpov - Martin, 1977



(289)

alb mută

S.Tatai - Karpov, 1977



(290)

negrul mută

A.Karpov - Van der Wiel, 1980



(291)

alb mută

A.Karpov - L.Alburt, 1980



(292)

alb mută

A. Karpov - E.Geller, 1981



(293)

alb mută

A.Karpov - V.Malaniuk, 1989



294

alb mută

A.Karpov - J.Timman, 1991



295

alb mută

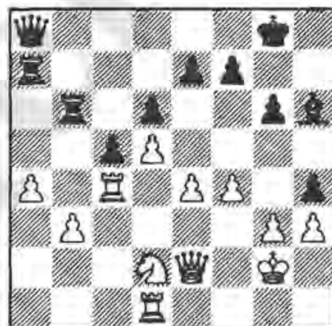
A.Karpov - Kambor, 1987



296

alb mută

A.Karpov - B.Ghelfand, 1994



297

alb mută

A.Karpov - C. Gheorghiev, 1994



298

alb mută

A.Karpov - C. Halifman, 1995



299

alb mută



Garry Kasparov (n.1963)

Născut la Baku (Azerbaigian) învață șahul la 6 ani devenind rapid un "copil minune" și la numai 10 ani a devenit candidat maestru.

Decisivă în evoluția sa viitoare a fost pregătirea sa în cadrul școlii M.Botvinnik unde, conform afirmațiilor lui Kasparov, a căutat să-și însușească "metodica pregătirii de turneu în plan analitic".

Se impune în competițiile de juniori devenind campion unional de juniori în 1976 și 1977, iar în 1978 cîștigă Memorialul A.Sokolski depășind norma de maestru cu 3,5 p!

Debutul său internațional marcat printr-o victorie răsunătoare într-un turneu la care participau 14 maeștri (!) printre care și T.Petrosian, la Bania-Luka (1979), a prevestit o carieră șahistă fără egal în istoria șahului.

În 1980 este selecționat în echipa olimpică la Malta și în echipa care cîștigă campionatul european la Skara. Aici Kasparov reușește un rezultat de 5,5 p (din 6).

Se remarcă prin spectaculozitatea și eficiența jocului său, el cîștigînd marile turnee de la Bugoino și Nicșici (în 1982 și 1983).

Asaltul spre cele mai înalte culmi ale ierarhiei mondiale începe în 1982 cu cîștigarea turneului interzonal de la Moscova și cu seria impresionantă de victorii din meciurile candidaților: cu A.Beliavski 6-3, cu V.Korcinoi 7-4 și cu V.Smîlov 8,5-4,5 care îi acordă dreptul de a ataca titlul mondial deținut de A.Karpov.

Primul meci încheiat cu scorul de 5-3 (și 40 remize!) nedecis a constituit și începutul conflictului dintre tînărul Kasparov și FIDE, reprezentat de Campomanes Kasparov afirmînd că avea mari șanse de a cîștiga meciul deoarece Karpov era complet epuizat și incapabil să continue lupta.

În 1985 meciul se rejoacă și Kasparov devine campionul lumii la numai 22 ani. El cîștigă și meciul revanșă cu 12,5-11,5 (1986).

Cel mai tînăr campion mondial declară cu ocazia cuceririi titlului:

-Titlul de campion nu reprezintă "apogeul meu! Mă voi strădui să-mi perfecționez jocul, să înțeleg șahul la un nivel superior!"

Și într-adevăr acesta a fost și este crezul său. "- jocul său este dinamic și plin de conținut" (T.Petrosian) avînd "o profundă bază strategică" (M.Tal) este "-plin de fantezie și logică evidențiindu-se clar o perfectă concordanță între elementul artistic și sportiv în lupta șahistă (V.Smîslov). El are "un talent combativ care poate fi comparat doar cu talentul lui Alehin (M.Botvinnik).

Ceea ce au omis marii campioni în caracterizările lor este uriaşa putere de muncă a lui Garry Kasparov, permanentele sale căutări în domeniul construcţiei şi realizării cooperării strategice, metodele de dinamizare şi eficientizare a mutărilor în faza construcitvă a partidei, surprinzătoarele sale sacrificii pentru iniţiativă şi un continuu efort creator care îl clasifică fără îndoială pe primul loc în lunga listă a campionilor lumii într-un clasament al contribuţiei lor la progresul general al artei şahiste în lume.

În perioada 1986-1995 el este permanent în atenţia opiniei publice şahiste atît prin evoluţiile sale spectaculoase în turnee (şi cazurile în care el, foarte rar, nu ocupă primul loc într-un turneu sunt pe larg comentate) cît mai ales privind evoluţia poziţiilor sale în conflictul cu A.Karpov, FIDE, Campomanes.

A devenit foarte bogat, sponsorizînd turnee întregi, a intrat în afaceri, atrăgînd noi sponsori pentru marile turnee (Firma INTEL), iat ultima sa acţiune de amploare, împăcarea PCA-FIDE, Kasparov-Campomanes pare a fi îndreptată şi contra lui ... A.Karpov.

Sprijinul "pe faţă" acordat vechiului său duşman, Campomanes pentru realegerea acestuia în funcţia supremă din FIDE a stîrnit nedumirire şi proteste în rîndul delegaţilor ţărilor occidentale care au votat "în corpore" contra realegerii lui Campomanes.

Totuşi maşina de vot (în care ţările africane şi arabe au avut ponderea principală) acţionată abil de echipa Kasparov-Marakov- Campomanes a cîştigat de puţin "partida" şi acum rămîne doar să vedem dacă "promisiunile electorale" de unificare FIDE, PCA se va realiza.

Pînă atunci cu toate multiplele sale preocupări Kasparov continuă să conducă în plutonul ierarhiei mondiale, dar, A.Karpov, V.Anand, G.Kamski şi V.Ivanciuk (cîştigătorul ultimului turneu de la Linares şi egalul lui Kasparov la Novgorod) "pîndesc" orice eventual moment de slăbiciune al lui Garry Kasparov, decretat la ultima olimpiadă de la Moscova de către fostul său mare duşman, preşedintele FIDE, Florencio Campomanes, adevăratul campion al lumii.

Va fi capabil indianul V.Anand să zdruncine dominaţia, pe toate planurile a dinamicului Garry? Greu de presupus întrucît Kasparov joacă extrem de tare, ceea ce vă puteţi convinge şi din aplicaţiile test ce vi le prezentăm:

Aplicații - test

G.Kasparov - Begun, 1978



300

alb mută

G.Kasparov - Vukic, 1979



301

alb mută

G.Kasparov - W.Browne, 1979



302

alb mută

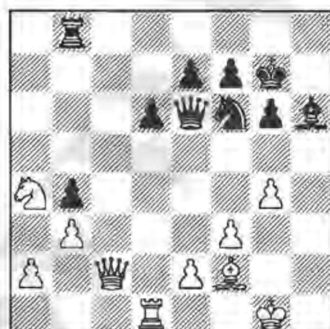
G.Kasparov - Ligterink, 1980



303

alb mută

J.Hjartarson - G.Kasparov, 1989



304

negrul mută

G.Kasparov - Jurtajew, 1981



305

alb mută

G.Kasparov - J.Marjanovic, 1980



(306)

alb mută

G.Kasparov - L.Ljubojevic, 1987



(307)

alb mută

G.Kasparov - I.Smirin, 1988



(308)

alb mută

G. Kasparov - P.Nikolici, 1992



(309)

alb mută

J.Timman - G.Kasparov, 1991



(310)

negrul mută

G. Kasparov - V.Anand, 1991



(311)

alb mută

G.Kasparov - A.Iusupov, 1994



312

alb mută

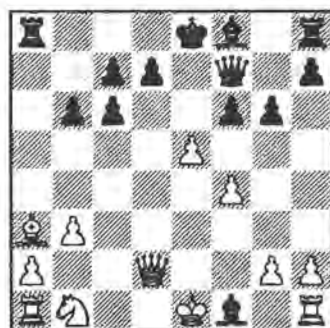
A.Iusupov - G.Kasparov, 1994



313

negrul mută

G.Kasparov - A.Karpov,



314

alb mută

G.Kasparov - J.Timman, 1994



315

alb mută

G.Kasparov - J.Lautier, 1994



316

alb mută

G.Kasparov - V.Anand, 1994



317

alb mută

T.Almaşi - G.Kasparov, 1944



318

negrul mută

G. Kasparov - N.Short, 1944



319

alb mută

G.Kasparov - P.Nikolici, 1994



320

alb mută

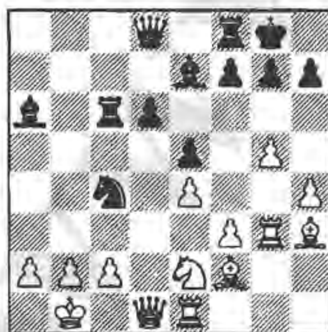
G.Kasparov - E.Kengis, 1995



321

alb mută

V.Topalov - G.Kasparov, 1995



322

negrul mută

G.Kasparov - J.Piket, 1995



323

alb mută

SOLUŢIILE DIAGRAMELOR TEST

Erată:

pag.127 diag.3	Lipsă f2, g2, h2 şi pion f6 negru
pag.134 diag.166	La d4 pion negru, nebun la g5 în loc de d4
pag.134 diag.167	La f4 turn alb
pag.146 diag.207	Calul negru la c6 nu la c3
pag.146 diag.208	Pionii g2 şi h3 sunt albi
pag.149	Regele alb la b1
pag.153 diag.225	Turn negru la f8
pag.161 diag.244	Turnul a2 negru
pag.168 diag.269	Lipsă dama albă la g4 şi cea negră la b4

1) 1.♗:e7+ ♖:e7 (1...♔g7 2.♗f8++! urmat de mat) 2.♖d8+ ♘e8 (2...♖e8 3.♕f7#) 3.♖:e8+! ♔:e8 4.♕c8#
2) 1.♖a3+ ♕:a3 2.b5+ ♔a5 3.♕:a3+ ♔:b5 4.♖b1+ +−
3) 1.f4+! ♔:f4 2.♖h4+ ♔g5 3.♖a4! f5 4.a6 +−
4) 1...♕e3! 2.♘f3 ♕:e1+! 3.♘:e1 (3.♘g1 ♕:g1+ 4.♔:g1 ♖f1#) ♖f1#
5) 1.♖:d4! c:d4 2.♗a3+ ♗e7 3.♗:e6! ♗:a3 4.♘g6#
6) 1...f5! 2.♕:f5 ♘:f2! 3.♘:f2 ♖f8 4.♕c2 (♕d5+ ♔h8!) ♕c5! +−
7) 1.♖d6! ♗:d6 (1..f6 2.♖:e6!♕:e6 3.♘g5 f:g5 4.♕g7#) 2.♘g5!
8) 1...f1♘+! 2.♖:f1 (2.♔h4 g5+ 3.♔h5 ♘g3+ 4.♔g4 g:f4 5.♕e7+ ♔g8 6.♕e6+ ♘f7 7.♕:c8 ♔g7 −+) 2...♘e4+ 3.♔h4 (3. ♔f3 ♕:f1+ şi ♘:f6) g5+! 0−1
9) 1.♗:c6! b:c6 (d:c6? ♘e6++) 2.♗g5+! f6 3.♘e6+! 1−0
10) 1...♖:e5! 2.d:e5 ♖d1+ 3.♖f1 ♗f3! 4.♖4:f3 e:f3! 5.♕:d1 ♕:g2#
11) 1.♘:f7! ♔:f7 2.♗h5+ ♔f6 3.e5+! ♔:e5 (3...♔g5 4.♕g3+ ♔:h5 5.♖f4! ♘:f5 6.♕g4#) 4.♕d4#
12) 1.♖:b6+! a:b6 2.♖:b6+ ♔a8 3.♕c4+ ♔a7 4.♖b5! ♕c6 5.♕a4+ ♕a6 6.♖a5 +−
13) 1...♖:d2+! 2.♖:d2 ♘:c4! 3.♖b1 ♘a3+ 4.♔b2 ♘:b1 5.♔:b1 ♖e1+ urmat de ♖h1 şi ♖:h4 −+
14) 1...♗:g2!! 2.♕h5 (2.♕:g2 ♖g6 sau 2.♘:g2 ♖e1+ 3.♖:e1 ♖:e1 4.♘:e1 ♕:h3 după 2.♔:g2 ♖g6+ 3.♘g4 ♖:g4+ 4.♔f3 ♕f5+) ♗b7 3.h3 ♖h6! 4.♕f5 ♖g6+
15) 1.♖c6! ♕:c6 (1...d:c6 2.♗h5#) 2.♗h5+ ♔d8 3.♕:c6 +−
16) 1...♘e5! 2.♖:f8?♘f3+ 3.♔f1 (3.♔h1 ♖h2#) ♗h3#
17) 1.♖d5! ♗:g2 (1...♖:d5 2.♕h8#) 2.♖:d8 ♗d5+ 3.♘g4+! ♕:g4 4.♕:g4

h:g4 5.♖:d5 1–0

18) 1...♗h3! 2.♗:h3 ♖d1+ 3.♗f1 ♕d3! 4.♔g2 ♕:f1+ 5.♔f3 h5! –+ (6.♕b8+ ♔h7 7.♕:e5 ♖d3+ 8.♔f4 ♕c1+ 9.♔f5 ♕:b2)

19) 1.♖f6! ♔:f6 (1...♖h8 2.♖af1!+–) 2.♕:h6+♔e7 3.♖e1+! ♗e6 (3...♔d7 4.♗f5#) 4.♖:e6+! f:e6 5.♕g7+ ♔e8 6.♗g6+ 1–0

20) 1...♖c1! 2.♕d3 ♕a3! 3.♕f1 ♖:d1 4.♕:d1 ♗c6! –+

21) 1...♗e2+! 2.♗:e2 ♕h1+ 3.♔f2 ♘e4+ 4.♔d3 ♘:d2+ 5.♔:d2 –+ (5...♕:c1+ 6.♔:c1 ♖:e2)

22) 1...♖c8+! ♕:c8 2.♗c6+ ♕:c6 3.♕:c6#

23) 1...♖d2! 2.♕e1(2.♕b3? ♕:b3 3.♘:b3 ♖d1#) ♕:d4! 3.♘b3 (3.♗:h3 ♖d1 –+) ♕e4! 4.f3 (♖g1 ♗:g2 ♖:g2 ♖b2) ♗:g2+ 5.♔:g2 ♖:e2+ 0–1

24) 1.♘:d5! ♕:d2 2.♘e7+ ♔f8 3.♘:d2 ♔:e7 4.♗:a8 ♖:a8 5.♖c7+ ♔f8 6.b4! ♘b7 7.b5 1–0

25) 1...♕e5! 2.g3 f4! 3.g:f4 ♖:f4 4.♗:f4 ♕:f4 5.♕g2 ♕h2+ 6.♔f3 ♕h3+ 7.♔e4 ♗f5# (1...f4? 2.♗:c5! ♗:c5 3.d6+! ♕f7 4.♗c4 +–)

26) 1.♗a4! g5 2.♖:d7! ♖:d7 (g:h4 3.♖d8#) 3.♖d1! 1–0 (g:h4 4.♗:d7#)
1.♗a4 ♗d6 2.♗:d7 ♖:d7 3.♕:h6 g5 4.♕h7 ♖g6 5.♕h8+ ♗f8 6.♖:d7 ♔:d7 7.♕:f8 ♖:f6 8.♖d1+! ♔c7 9.♕e7+ 1–0

27) 1.♖:c8+ ♖:c8 2.♘d7#

28) 1. ♗:c6 ♗:c6 2. ♕b8+ 1–0

29) 1.♕:d4+! ♖:d4 2.b6#

30) 1.♖:d4! e:d4 2.♖e5+ ♔g4 3.f3#

31) 1.♘:h7! ♘:h7 2.♕g6 1–0

32) 1...♖:h1+ 2.♔:h1 ♖c1+ 3.♔h2 h:g3+ (♗:g3) 4.♔h3 ♖h1#

33) 1.♖:e5! ♗g4 [1...d:e5 2.♗c4+ ♔h8 (2...♖f7 3.♖d8#) 3.♘g6+ h:g6 4.♖h1+] 2.♗c4+ ♔h8 3.♘g6+ h:g6 4.♖h1+ ♗h5 5.♖:h5 g:h5 6.♖:h5# dacă 1...♖:f4 2.♖e8+ ♔f7 3.♖:c8 +–

34) 1...♖:f3 2.♕:f3 ♘ge5 3.♕e2 ♘e:c4 –+

35) 1.♖:f7+ ♖:f7 2.♘e6+ ;

36) *(Vezi erată)* 1.♕:f8+! ♖:f8 2.♖:h7+ ♔:h7 3.♖h1+ ♗h3 4.♖:h3#

37) 1.♖:e6! ♕:e6 2.♕:f8! ♖:f8 3.♖:g7+ ♔h8 4.♖:g6+! ♖f6 5.♖:f6 +–

38) 1...♖:d2! 2.♗:d2 (2.♕:d2 ♕f3!) ♘g5! și 0–1 (3.♕:e2 ♘h3# sau 3.h4 ♘f3+ 4.♔h1 (g2) ♘:d2)

39) 1.♖:f6! ♗h8 (1...♗:f6 2.♗g7!+–) 2.♖f1 ♖e8 3.♗f8! ♗f6 4.♖:f6!! e:f6 5.♕h6 ♖:f8 6.♕h7#

40) 1.♖:g7+! ♕:g7 (1...♔:g7 2.♕g6+ ♔h8 3.♖f8#) 2.♖f8+ ♕:f8 3.♕g6+ 1–0

41) 1.♖d6!! (1.♕:c4? ♗e3+) ♗:d6 2.♖:d6 ♕c5 (2...♕c7 3.♖d4! ♕b6 4.♖:c4+ ♘c5 5.♘a4!+–) 3.♖d5! ♕b6 4.♕:c4+ ♕c6 3.♘b5! ♕:c4 4.♘a7#

42) 1.♖:d8! ♖:d8 2.♘g5! ♕f8 3.♕e4! 1–0
43) 1.♕g4+ ♕:g4 2.♖:e8+ ♔g7 3.f:g4+–
44) 1.♖d8+ ♖:d8 2.♕:c5+–
45) 1...♖e1!+ 2.♖:e1 (2.♔h2 ♖h1+ 3.♖:h1 ♕:b7) ♕:b7 0–1
46) 1...♖d1+ 2.♘:d1 ♗a2#
47) 1...♘g4+! 2.h:g4 (2.♔g1 ♖d1#) ♖h6+ 3.♔g1 ♖d1#
48) 1...♖:f4 2.♕:f4 (2.♕e3 ♘e2+) ♘e2++ 3.♔h1 ♘:f4 –+
49) 1...♖:e2 2.♕:e2 d3+ 0–1
50) 1.♕e6+! f:e6 2.f7#
51) 1...♖h3+! 2.♔:h3 (g:h3) ♖h1#
52) 1.♕g6! f:g6 2.♖:g7+ ♔h8 (♔f8) 3.♘g6#
53) 1.♕g5+! ♗:g5 2.f:g5+ ♔h5 3.♖h8! ♕:h8 4.g4#
54) 1.♖:c6+ b:c6 2.♗a6+! ♕:a6 3.♕c7#
55) 1.♗b2! ♕:b2 2.f6! +–
56) *(Vezi erată)* 1.♗b5!! ♕:b5 2.♘e7+ ♔h8 3. ♕ h7+! ♔:h7 4. ♖h1#
57) 1...b4! 2.♗:b4 ♗d4! 3.♗d2 ♖a7! 4.♕f8 ♖c8! 5.♕d6 ♖d8! 6.♕b4 ♖b8 7.♖fe1 ♖:b4 8.♖:e2 ♖:a3+ urmat de mat în două mutări
58) 1...♕d1+ 2.♘:d1 ♘d2+ 3.♔g1 ♖e1#
59) 1.♕h6! ♖g8 2.♖b8! ♕:b8 3.♘:f7#
60) 1.♖d8! 1–0
61) 1.♖c8! ♖:c8 2.♕e7! ♖g8 3.d8 ♕ 1–0
62) 1.♕:f6! ♖:f6 2.♖g:g7+ ♔h8 (2...♔f8 3.♘d7#) 3.♖:h7+ ♔g8 4.♖eg7+ ♔f8 5.♘d7+ ♔e8 6.♖g8+ ♖f8 7.♖:f8#
63) 1...♕:f1+! 2.♗:f1 ♘f2+ 3.♔g1 ♘f3+ 4.♔g2 ♘g4+ 5.♔h1 ♖:h2#
64) 1.♘e7+! ♔f6 (1...♕:e7 2.♖:h8 +–) 2.♘c6! ♕g8 3.♕f5+ ♔g7 4.♕:g5+ 1–0
65) 1.♖c7! ♗:c7 2.♕d4+ ♔g8 3.♕g7# sau 2...♗e5 3.♕:f2 +– (cade ♘g2)
66) 1.h6+ ♔h8 2.♗e6! d5 3.♕e5# sau 2...♗ oriunde 3.♕d4+ ; la 2...♕:e6 3.♕f8+ ♕g8 4.♕f6 ♕g7 5.♕:g7#
67) 1.♘e4! ♕:e4 2.♕f8+ ♖:f8 3.♖:f8# 1...♕:f1 ♖:f1 ♖:e4 3.♕f8#
68) 1.♗d5+! c:d5 2.♖h8+! ♔:h8 3.♕h5+ ♔g8 4.♕h7+ ♔f8 5.♖:f6+! g:f6 6.♕f7#
69) 1...♘e2+! 2.♖:e2 ♕:g4; 2.♗:e2 ♕:e3+ 3.♔h1 f:g4 –+
70) 1...♖:b1 2.♖:b1 ♗f5! 3.♖f1 ♕e2! 4.♖g1 ♕f3+ 0–1
71) 1.♘f3! ♖g2+ [1...♖2:f3 2.♖:f3 (2...♗:f3 3.♕:f8#) ♖:f3 3.♖e8+ ♗g8 4.♕:g5 +–] 2.♔h1! (2.♔:g2? ♗:f3+ 3.♖:f3 ♕:c5 –+) 2...♕f5 3.♕:f8+! ♕:f8 4.♖e8! 1–0
72) 1.♗d8! a5 (1...♖:d8 2.♖:d8 ♘:d8 3.c7+–; 1...♘:d8 2.c7 ♔e7 3.♖b8! urmat de c8♕) 2.♖b8 a4 3.c7! ♘:c7 4.♗:c7 ♖:b8 5.♗:b8 +–
73) 1...♘e3! 2.♖1:e3 (2.f3 ♕d2! 3.♖g1 ♕f2! –+) 2...f:e3 3.♖:e3 ♕:a2

4.♖f3+ ♔e8 5.♗g7 ♕c4 6.h:g5 h:g5 7.♖f8+ ♔d7 8.♖a8 ♔c6 −+

74) 1.♗g5!! h1♕ (1...f:g5 2.f6; 1...♕:g5 2.♕c8+ ♔g7 3.♕c7+ ♔f7 4.♕:h2 +−) 2.♕e8!+ ♔g7 3.♕g6+ ♔f8 (3...♔h8 4.♗:f6#) 4.♕:f6+! ♔g8 5.♕e6+! ♔g7(f8) 6.♕e7+ ♔g8 7.♕e8+ ♔g7 8.f6+ ♔h7 9.♕f7+ ♔h8 10.♕g7#

75) 1.♕g6+ ♔h8 2.♘f7#

76) 1.♗d6! ♗:d6 2.♘f6+ g:f6 3.♖g1+ ♔h8 4.♕:h7+! ♔:h7 5.♖h5#

77) 1.e8♕+ ♔:e8 2.♗a4 +−

78) 1...♗;d5 2.♖:d5 ♖b4 −+

79) 1...♖c1! 2.♔f2 ♕h3! 3.♔e1 ♗f3! 4.♕d3 ♕d3 ♕g4 5.a4 şi după schimbările generale 5...♗:d1 6.♖:d1 ♖:d1 7.♕:d1 ♕:d1 8.♔:d1 ♔f8 finalul de regi este uşor de câştigat de negru

80) 1.♕g5! d5 2.♕g7+! ♗:g7 3.♗:g7+ ♔g8 4.♗f6#

81) 1...♘gf6! 2.♘f2 ♖e1+! 3.♔:e1 ♕:d3 −+

82) 1.♕:h7+ ♔:h7 2.♖h5+ ♔g8 3.♖h8#

83) 1.f6! e:f6 2.g:f6 ♗:f6 (2...♗h8 3.♘e7+! ; 2...♘:f6 3.♗g5!) 3.♖:f6! ♘:f6 4.♗g5! 1−0

84) 1.♕c7+ ♔e8 2.♕c8+ ♔e7 3.♖:d5! ♕h1+ 4.♖d1!+−

85) 1.♗h7+! ♔:h7 2.♕:e6 ♕g8 3.♖:f7+ 1−0

86) 1.♖d8+ ♔g7 2.♖c1! ♘c6 3.e5! ♔g6 4.♗d3+ ♔f7 5.♖h8 ♔e7 6.♗g6!+−

87) 1...♗f6! 2.♗d4 ♗:f3! 3.g:f3 e5! 4.♘e2 e:d4 5.♘:d4 ♕b6! 6.♖d2 ♖fd8 7.♖ad1 ♖:d4 8.♖:d4 ♖d8 −+

88) 1.♖fh5! 1−0 (1...g:h5 2.♕:g7#; 1...♕:g4 2.♖h8#)

89) 1.♖d2! ♕:c4 2.♖:d8+ ♔f7 3.b:c4 1−0

90) 1.♖g3! ♔h8 (1...♖a7? 2.♘h6+! ♔h8 3.♖f8+! ♗:f8 4.♖g8#) 2.♘:g7 ♖g8 3.♘e6! ♖:g3+ 4.h:g3 h6 5.d6 ♘e5 6.♘d4! 1−0

91) 1...♘:e4! 2.♗:d8 ♘:d2+ 3.♔d1 (3.♔:d2 ♗h6+ 4.♔d1 ♗f5! urmat de ♖a:d8) ♗f5 4.♕a4 ♖a:d8 −+

92) 1.f5! g:f5 2.e:f5 ♗:f5 3.♖:f5! ♕:f5 4.♗e4 +−

93) 1.♕e8+! ♗f8 (1...♔g7 2.♕h8+ ♔g6 3.♖h6+ ♔f5 4.♕h7#) 2.♖h8+! ♔:h8 3.♕:f8+ ♔h7 4. ♕f7+! ♔h6 (4...♔h8 5.♗e5+! ♖:e5 6.♕:a2+−) 5.♗e5! 1−0

94) 1.♖c7! ♗:c7 3.♕f3! 1−0

95) 1...g5+! 2.♔:h5 ♕e2+! 3.g4 ♕e8#

96) 1...♕a1+ 2.♔g2 ♖h6 3.♖d7+ ♔g6 −+

97) 1...f5+1 2.e:f5 ♕g2+ 3.♕g3 ♕e4+ 0−1

98) 1.♘f4+! ♔e4 2.♘d3! urmat de h7−h8♕

99) 1.♕g8+! ♖:g8 2.♘f7#

100) 1...♘h g3+ 2.♔h2 ♘f1++ 3.♔h1 (3.♔h3 ♕g3) ♕h2+! 4.♘:h2 ♘fg3#

101) 1.♕g7+!! ♘:g7 2.♘h6#
102) 1...♗:f2+! 2.♔:f2 ♘g4+ 3.♔g1 (3.♔f1? ♘:h2+) ♕b6+ −+
103) 1.♖:f7!! ♖:f7 (1.♔:f7 2.♘g5+ ♔g8 3.♕e6+ ♔h8 4.♕g8+! ♖g8 5.♘f7#) 2.♗:e6 ♔f8 [2...♗h6 3.♗:f7+ ♔:f7 4.♘d6+! ♔g8 (♖:d6 5.♕e8+ sau 4...♔f8 5.♖f1+) 5.♕e6+ ♔g7 6.♘e8+ ♔h8 (sau 6...♔f8 7.♘f6! cu amenințarea ♕g8#) 7.♕e5+ ♔g8 8.♘f6+ ♔h8 9.♕e7+−] 3.♗:f7 ♔:f7 4.♘g5+ ♔g8 5.♕e6+ ♔h8 6.♘f7+ ♔g8 7.♘h6++ ♔h8 8.♕g8+ ♖:g8 9.♘f7#
104) 1.b4! c:b4 2.♕h5! (cu amenințarea ♘h6+ și ♕:a5) ♔h8 3.♕:f7! ♕d8 4.♘h6! ♗d6 (4...g:h6 5.♕:h7#) 5.♕g8+! ♖:g8 6.♘f7# un câștig mai frumos se realiza prin 1.♘h6+! ♔h8 [1...g:h6 2.♕g4+ ♔h8 (2...♗g7 3.♗h6 +−) 3.♕f5! cu mat] 2.♘:f7+ ♔g8 3.♕d5!
105) 1.e5! ♗:e5 2.♔e6!! (2.♔:e5? ♔g3 3.♔d6 ♔f4 4.♔c6 ♔e5 5.♔b7 ♔d6 6.♔:a7 ♔c7! cu remiză) ♔g3 3.♔d7 ♔f4 4.♔c8! (4.♔c6? ♗b8! cu remiză!) și albul câștigă pionul a7 și transformă în damă 1−0
106) 1.b4+! ♗:b4 2.♗b6+! a:b6 3.♕:a8#
107) 1.♘f5+! ♕:f5 2.h6+ ♔g6 3.♖g8#
108) 1.♕g8+! ♘:g8 2.♘g6+ ♔h7 3.♘:f8+ și 4.♘:d7 +−
109) 1.♖h7+ ♔:h7 2.♕g7#
110) 1.♖e7+! ♔:e7 2.♕f7#
111) 1.♘e6! ♘d5 2.♖:d5! 1−0 (♗:d5 ♖c7#)
112) 1...b3! 2.a:b3 ♘b4 3.♕c4 ♕b6+ 4.♔g2 ♘:c6 −+
113) 1...♖f3+! 2.g:f3 (2.♔f1 ♕e1+ 3.♔h2 ♕g3+ 4.♔g1 ♖e1+ 5.♗f1 ♖:f1+ 6.♔:f1 ♖e1#) ♕e3+! 3.♔g2 (3.♔f1 ♕:f3+ 4.♖f2 ♕d1#) ♕:f3+ 4.♔g1 (4.♔h2 ♕:h1+ 5.♔g3 ♖e3+ 6.♔f3 ♕f1#) ♖e1+ 0−1
114) 1.♘e6! f:e6 2.♕g5+ ♔f7 3.♕h5+ ♔g8 4.d:e6! ♖f8 5.♕g6+ 1−0
115) 1.♖b:e6 ♖:e6 (1...♕:e6? 2.♕:h6) 2.b6+! ♔b6 (2...♔b8 3.♖h8+) 3.♖h6! 1−0 (3...♖:h6 4.♕:e7)
116) 1.c6! e:f4+ 2.♔:f4 b6 3.c7 +−
117) 1.♘f6+! g:f6 2.♖e8#
118) 1...♗f1+! 0−1 (urmat de b1 ♕)
119) 1.♗c4+! ♕:c4 2.♕e8+ ♘:e8 3.♖f8#
120) 1.♖c5! ♕:c5 2.♖:h7+! ♘:h7 3.♕g7#
121) 1...♘f1+! 2.♔g2 (2.♖:f1 ♖e2+ 3.♔g1 ♕h3) ♖e2+ 3.♔:f1 ♖h2! −+
122) 1.♘f6+! ♗:f6 2.♕e8+ ♖:e8 3.♖:e8#
123) 1.♗:f7+! ♔:f7 2.♖c7! ♖a b8 3.♖:d7+ ♔g6 4.♘h4+! ♔h7 (4...♗:h4 5.♕g4+ ♗g5 6.♕f5+ ♔h5 7.♘f3 și 8.g4#; sau 7.♖:g7 cu amenințarea ♕g4+) 5.♕g4 ♖e d8 6.♖c7! ♕:d4 (6...♖dc8 7.♕f5+ ♖g8 8.♖b:b7!) 7.♘f5 ♕:d2 8.♖:g7+ ♔h8 9.♖g6 +−
124) 1.f6! ♗:f6 2.g5 ♗:g5 3.♗:g5! f6 4.♗:f6 g:f6 5.♖af1 +−

125) 1...♗:f4! 2.g4 (2...♘:f4 ♖d2+ ; 2.♗:a7 ♗e5+ 3.♔c1 ♖a8!) 2...♗e5+ 3.♔c1 ♗e6 4.♖:a7 ♖a8 5.♗d4 ♖:a2 6.♖e1 ♔f7 7.♗:e5 f:e5 8.h3 ♘f6 9.♘c3 ♖:h2 10.g5 ♘d7 0−1 (11.♗g4 ♖g2 12.♖e4 ♗f5; 12.♗:e6 ♔:e6 13.b4 ♘c5 −+)

126) 1...♗f1! 2.♖g2 ♗:g2+ 3.♔:g2 ♘g3! 4.f:g3 (4.♕g1 ♕h3#; 4.h:g3 ♕h3+ 5.♔g1 ♕h1#) ♕:h2+ 5.♔f1 f:g3 6.♗:h6 g2+ şi g1♕

127) 1.♘f5! ♕c7 2.♕:c3! ♘e6 3.♘:g7 +−

128) 1.♗b6! ♕f6 (1...♖:b6 2.♖:e6! ♔f8 3.♕:d8#) 2.♖:e6+!! 1−0

129) 1.♗d5+! c:d5 2.♕h7#

130) 1...h3+! 2.♔g1 ♖f7! −+

131) 1.♖e4! ♖8:e4 (1...♖:d2 2.♖:e8#;) 2.♕:g5+ ♔f8 3.♕g7+ ♔e8 4.♕g8#

132) 1...♘g4+! 2.f:g4 ♗e5+ 3.♔h3 ♕g3#

133) *(Vezi erată)* 1.♘f6+! ♗:f6 2.♗d3 ♖e8 3.♗:h7+ ♔h8 4.♗g6+ ♔g8 5.♕h7+ ♔f8 6.♕:f7#

134) 1...♘:f3! 2.♘:f3 ♘:e4! 3.♘:e4 ♖:b2+ 4.♔c1 ♖b1+!! 5.♔:b1 ♕b8+ 6.♗b6 ♕:b6+ 7.♗b5 ♕:b5+ 8.♔c1 ♕b2#

135) 1.♘d5+! e:d5 2.♕a3+ ♔d8 3.♕d6+ ♔c8 4.♖c1+ 1−0

136) 1.♖:g6+ ♔h8 2.♖g8+!! ♔:g8 3.♕:h7#

137) 1.♖g7+! ♔:g7 2.♕h6+ ♔g8 3.♘f6+! ♕:f6 4.♕:f6 ♖e8 5.h6! 1−0

138) 1...♖f1+! 2.♖:f1 [2.♔:f1 ♕f5+ 3.♔g1 ♕c5+ 3.♔h1 ♘f2+ 4.♔g1 (4.♖:f2#) ♘h3++ 5.♔h1 ♕g1+ 6.♖:g1 ♘f2#] ♕c5+ 3.♔h1 ♘f2+ cu acelaş mat ♘h3#+, ♕g1+ şi ♘f2#

139) 1...♕e1+! 2.♖:e1 f2+ 3.♕:e4 f:e1+ 4.♔g2 ♕:d2+

140) 1...♘g3+! 2.♕:g3 (2.h:g3 ♕h4+!! 3.g:h4 ♖h3#) ♖:g3 3.h:g3 ♕e2 +−

141) 1.♖h4+! ♔:h4 (1...♔g5 2.♕:h6+ ♔f6 3.♖f4 +−) atragere, distragere, apărător 2.♕:h6+ ♕h5 3.♕f4!+ 1−0

142) 1.♗a3!! atac dublu ♖:b1 2.♕h6+! atragere ♔:h6 (2...♔g8 3.♕f8#) 3.♗f8+! ♔g5 4.h4+ ♔h5 5.♗e2#;

143) 1.♖e8+! (atragere, distragere, apărător) ♔:e8 (1...♖:e8 2.♕:c5+−) 2.♘f6+! ♔f8 (2...♔e7 3.♖e1+ ♔f8 4.♘d7+) 3.♘d7+ 1−0

144) 1.♕g8+!! ♔:g8 2.♘e7++! ♔f8 3.♘fg6+! h:g6 4.♘:g6#

145) 1...♕g1! (blocare) 2.♖:g1 (autoblocare) ♘f2+ 3.♔h2 ♗e5#

146) 1...♕:g2+! (atragere; câştigă şi 1...♘f4!) 2.♔:g2 ♘f4+ 3.♔g1 ♘h3#

147) 1.♕f7! ♖g8 (1...♖:f7 2.♘:f7+ ♔g8 3.♘:d8 ♗:h6 4.♘:b7+−) 2.♕:f6! 1−0 (2...♗e8 3.♗:g7 ♖:g7 4.♕:g7+ ♔:g7 5.♘e6+)

148) 1...♗a3+! 2.♔:a3 b4+!! 3.♔a4 (3.♗:b4 ♕c1+ 4.♔a4 ♘b6#) ♘b6+ 4.♔:b4 ♖b5+ 5.♔a3 ♕c1#

149) 1...♖:h2+! (atragere) 2.♔:h2 (2.♖:h2 f2+) ♕h4+ 3.♔g1 ♖g8+ 0−1

150) 1...♖:b2! 2.♔:b2 (atragere) ♕b6+ 3.♔c1 (3.♔a1 ♘:c2# sau 3.♔a3 ♘:c2+ 4.♔a4 ♕b4#) f5! (îndepărtarea apărătorului câmpului e2) 0−1;

151) 1.♘:g7 ♔:g7 2.♗:h6+ (atragere) ♔:h6 (2...♔g8 3.♖e3! +−) 3.♘:f7+! (atac, distr. apărătorului câmpului g6) ♔:h5 4.g4+! ♔h4 (4...♘:g4 5.♕h7# sau 4...♔:g4 5.♕g6+) 5.♔g2! ♕d5+ 6.f3! 1−0

152) 1.♖:f5! e:f5 (1...♕:f5 2.♕:f5 e:f5 3.♖e1+ ♗e6 4.♖:e6 #) 2.♕:g7! 1−0 (2...♕:g7 3.♖e1+)

153) 1.♕:b6! ♖:a1 2.♖:a1 ♕:b6 3.♖a8+! ♖f8 4.♖:f8 (atragere) ♔:f8 5.♘d7+ si ♘:b6 +−

154) 1.♕h6+! 1−0 (1...♔:h6 2.♖h8# sau 1...g:h6 2.♖:b7+ ♗d7 3.♖:d7+ ♘e7 4.♖:e7#)

155) 1.♕:g6+! (atragere) ♔:g6 2.♗h5+ ♔h7 3.♗f7+ ♗h6 4.g6+! ♔g7 5.♗:h6+ ♔h8 6.♗:f8#

156) 1.♖:h6+! (atragere si eliberarea cu tempo a coloanei g) 1...g:h6 (1...♔:h6 2.♕g5+ ♔h7 3.♕h4+ ♔g6 4.f5+) 2.♕g8+!! ♘:g8 3.♗f5#

157) 1.♖g8+! (atragere) ♔g8 (1...♔h7 2.♕:f7+) 2.♕g4+ ♔h7 3.♕g7+!! ♗:g7 4.h:g7+ (deschidere cu tempo a coloanei) ♔g6 (♔g8 ♖h8#) 5.g8♕+ ♔:f6 6.♖f3+! ♔e7 7.♖:f7# sau 6...♔e6 7.♕e8#

158) 1...♖:f4! 2.♗:f4 ♕a5+ 3.♗d2 ♖:d1+! 4.♔:d1 ♕a4+!! 5.♔e1 (5.♔c1 ♕c2#) ♕a1+ 0−1 (6.♗c1 ♕:c1#)

159) 1.♗:h7+ ♔:h7 2.♘g5+ ♔g6 3.♕d3+ f5 4.♕g3 ♕e7 5.♖d1 ♖ad8 6.♘:e6+ ♔h7 7.♘:d8 ♖:d8 8.♗g5 1−0

160) 1...♗:h2+ 2.♔:h2 ♘g4+ 3.♔h3 ♖d6! 4.♗:e4 ♖h6+ 5.♔g3 ♕h4+ 6.♔f4 ♕h2+! 0−1 (7.♔g5 ♖h5# ; 7g3 ♕:f2+ 8.♔g5 f6)

161) 1.♗:h7+ ♔:h7 2.♘g5+ ♔g6 (2...♔g8 3.♕h5 ♖e8 4.♕:f7+ ♔h8 5.f4! cu ideea ♖f3−h3#) 3.♕g4 f5 4.e:f6 g:f6 5.♘e6+ ♔f7 6.♕g7+ ♔:e6 7.♖e1+ ♔f5 8.♕h7+! ♔g5 si acum decide 9.h4+ ♔g4 (9...♔f4 10.g3 ♔g4 11.♔g2) 10.f3+ ♔g3 11.♕g7+ ♔:h4 12.♕h6+ ♔g3 13.♕h2#

162) 1...♗:h2+ 2.♔:h2 ♘g4+ 3.♔g3 ♕d6+ 4.f4 ♕h6! 5.f5 ♕h2+ 6.♔:g4 h5+ 7.♔g5 ♕g3+ 8.♔:h5 g6+! 9.f:g6 ♔g7! 10.♖:f7+ ♖:f7 11.♗d2 ♕h2+ 0−1

163) 1.♗:h7+ ♔:h7 2.♘g5+ ♔h6 3.♕d2 ♕d7 4.a3 ♘c6 5.♕d3! g6 6.h5! ♗:g5 7.h:g6+ ♔g7 8.♖h7+ ♔g8 9.g7! f5 10.e:f6 ♖:f6 11.♖h8+ 1−0

164) 1.♗:h7+ ♔:h7 2.♕h4+ ♔g8 3.♘g5! 1−0 (3...♖fd8 4.♕h7+ ♔f8 5.♕h8+ ♔e7 6.♖:e6+!! f:e6 7.♕:g7+)

165) 1.♗:h7+ ♔:h7 2.♕h5+ ♔g8 3.♗:g7 ♔:g7 4.♕g5+ ♔h7 5.♖d4! 1−0

166) *(Vezi erată)* 1.♗:h7+! ♔:h7 2.♗f6! g:f6 3.♕h4+ ♔g8 4.♕g3+ ♔h7 5.♖e4! 1−0 (mat imparabil)

167) *(Vezi erată)* 1.♗:h7+! ♔:h7 2.♗:e5 d:e5 3.♖:f7 ♗g5 3.♕d3+ şi ♖:c7 1−0

168) 1.♗:g6! 1−0 (1...h:g6 2.♕h8# ; 1...f:g6 2.♕e6# ; 1...h6 2.♗:f7+ ; 1...♘f6 2.♗:f6+−)

169) 1.♖:g7! ♔:g7 2.♕g4+ ♔h8 3.♕h5! 1–0
170) 1.♘f6+! ♗:f6 2.g:f6 g6 3.♕h6 +– 1...♔f8 2.♕:h7 +–
171) 1...♕:f3! 2.g:f3 ♖dg8+ 3.♗g3 ♖:g3+! 4.h:g3 ♗:f3! 0–1
172) 1.♕:h6+ g:h6 2.♖:h6+ ♔g7 3.♖h7+ ♔f8 4.♖h8+ ♔g7 5.♖g8#
173) 1.♗h7+! ♔f8 (1...♔h8 2.♗:g7+ ♔:g7 3.♕:h6+ ; 1...♔:h7 2.g6+ si ♕:e7) 2.♗:g7+! 1–0 (2...♔:g7 3.♕:h6+ ♔h8 4.♗g6+ ♔g8 5.♕h7+ ♔f8 6.♕h8#)
174) 1.♗:a7+! ♔:a7 2.♕e3+ ♔a8 3.♖:b7! ♔:b7 4.♖b1+ ♔a8 5.♕b6! ♗e8 6.♕a6+ ♕a7 7.♗:c6+ ♗:c6 8.♕:c6+ 1–0
175) *(Vezi erată)* 1.♗:h7+! ♔:h7 2.♕h5+ ♔g8 3.♗:g7! ♔:g7 4.♕h6+ ♔g8 5.g6! ♘f6 6.♖g1!
176) 1.♖:d7! ♗:d7 2.♘f6+ ♔h8 (2.g:f6 3.♕g4+ ♗g7 4.♗:f6+) 3.♕h5 h6 (g:f6 5.♗e4 h6 6.♗:f6+ ♔g8 7.♕g4+ ; 6...♗g7 7.♕:h6+) 4.♕:f7! +–
177) 1.♗h6+! 1–0 (1...♔:h6 2.♕:f6# ; 1...♔g6 2.g:h5+ ; 2.♕:f6+ ♔:h5 3.♗d1#) atragere, distragerea aparatorului
178) 1.♕h6! 1–0 (1...♗:h6 2.♘e7# ; 1...♗:f6 2.♘:f6+ si ♕:h7# sau 2...♕:f6 3.e:f6 urmat de ♕g7#) atac dublu, eliberarea diagonalei f6–h8
179) 1.♗f6! 1–0 (1...♗:f6 2.♕h7+ si ♕:f7# ; 1...♘h6 2.♕:h6! ♗:h6 3.♖:h6 urmat de ♖h8# atac dublu (f7), distragere
180) 1.♖d8+! 1–0 (1...♖:d8 2.♕:b7 ; 1...♗:d8 2.♕e8#) supraincarcarea ♖b8, interferare (♗d8)
181) 1.♕:g6! 1–0 (1...h:g6 2.♖f3! si ♖h3#) distrugerea protectiei regelui advers
182) 1.♘f7+! 1–0 (1...♕:f7 2.♕:g5) atac dublu, legare
183) 1.♘g5! 1–0 (1...♘f6 2.♖:g7+ si ♘e6+ ; 1...g6 2.♖g7+! ♔h8 3.♖:h7+ si ♕:g6# ; atac dublu
184) 1.♖d1! 1–0 (1...♕:e6 2.♖d8+ ; 1...♔h8 2.♕:c8 ♖:c8 3.♖:f7 ; 1...♕b8 2.♖:c7 ♕:c7 3.♕e8+) slabiciunea liniei a 8–a
185) 1.c8♕! 1–0 (1...♖:c8 2.♖b7+! ♖g7 3.♖:g7+ ♔h8 4.♖c7+) eliberarea cu tempo a liniei a 7–a, atacul dublu
186) 1...♘e4! 0–1 (2.f:e4 ♗f2+! 3.♕:f2 ♕g4#) indepartarea aparatorului
187) 1...g4! 1–0 (1...♘c5 2.♖d8! 1...e5 2.♖d6#) stinjenire, indepartarea aparatorului
188) 1.♕:c7+! 1–0 (1...♖:c7 2.♖:d8+ ♖c8 3.♖:c8#) atac dublu, indepartarea aparatorului
189) 1.♖:e6! 1–0 (1...♖:e6 2.♖:d5 ♔c7 3.♖:d8) distrugerea aparatorului
190) 1...♖:b5! 0–1 (2.a:b5 ♖a8+ ; 2.♕:b5 ♕:e1) indepartarea aparatorului
191) albul ar fi cistigat frumos cu 1.♕:g7+! 1–0 daca 1...♖:g7 2.♖f8+ ♖g8 3.g7# sau 1...♔:g7 2.♖f7+ ♔h6 (h8) 3.♖:h7# atragere atac,atac dublu, distrugerea protectiei regelui

192) 1.0–0–0! 1–0 activizarea ultimei piese de atac
193) 1.♕:d7!+ ♖:d7 2.♖b8+ ♗d8 3.♗f6 1–0 legare, atac dublu
194) 1.h5! 1–0 (1...♗:e5 2.h:g6 ♔h8 3.♘:f7+) atac dublu, slabiciunea cimpurilor f7, h7
195) 1.h6! 1–0 (1...♗:h6 2.♖f8+! ♔g7 3.♖g8# ; 2...♗:f8 3.♖h1+ ♗h6 4.♖:h6+ ♔g7 5.♖h7+ ♔f8 6.g7+)
196) 1...♗h4! 2.♕:h4 f2+ 3.♔h2 f1♘#! deblocare, eliberare cu tempo diagonală, transformare minoră.
197) 1...♖:f4!! 2.g:f4 ♖g8+ 3.♔f3 ♗g4+ 0–1
198) 1.♘f6+! 1–0 (g:f6 2.♕h4! 1.♔h8 2.♖h3 h6 3.♕e3!)
199) 1.♘:f6+! 1–0 (1...g:f6 2.♕g4+ ♔h8 3.♖:h7+! ♔:h7 4.♖b7+ sau 1...♔h8 2.♕h5 h6 3.♕:h6+! g:h6 4.♖h7#)
200) 1.♘h5! ♘:h5 2.♘d5! 1–0 (1...e:d5 2.♕h7+ ♔f8 3.♕h8#) indepartarea aparatorului, eliberarea cu tempo coloana
201) 1.♖h8+! 1–0 (1...♔:h8 2.♕h5+ ♔g8 3.♗e6+ ♔f8 4.♕f7# ;1...♔f7 2.♕g6+ sau 2.♖:d8)
202) 1.♗c6! 1–0 (1...♕:c6 2.♘e7+ ; 1...♕c8 2.♘e7+) atragere, atac dublu
203) 1.♘:b5 c:b5 2.♗:b5+ ♘bd7 3.0–0–0 ♖d8 4. ♖:d7! ♖:d7 5.♖d1! ♕e6 6.♗:d7+ ♘:d7 7.♕b8+ ♘:b8 8.♖d8#
204) 1...♘cd4 2.♕e4 ♘fg3! 3.♕:g6 ♘de2#
205) 1...♖:f2! 2.♗:f2 ♕a3 3.c3 ♕:a2 4.b4 ♕a1+ 5.♔c2 ♕a4+ 6.♔b2 ♗:b4! 7.c:b4 ♖:b4+ 8.♕:b4 ♕:b4+ 9.♔c2 e3! 10.♗:e3 ♗f5+ 11.♖d3 ♕c4+ 12.♔d2 ♕a2+ 13.♔d1 ♕b1+ 0–1
206) 1...♕:f3! 2.g:f3 ♖g6+ 3.♔h1 ♗g2+ 4.♔g1 ♗:f3+ 5.♔f1 ♗g2+ (Morphi a regretat aceasta mutare, recomandind 5...♖g2! 6.♕d3 ♖:f2+ 7.♔g1 ♖g2+ 8.♔h1 ♖g1#!) 6.♔g1 ♗h3+ 7.♔h1 ♗:f2 8.♕f1 ♗:f1 9.♖:f1 ♖e2 10.♖a1 ♖h6 11.d4 ♗e3 0–1
207) *(Vezi erată)* 1...♘b4 2.♘a3 ♗:e6 3.♗:e6 ♘d3+ 4.♕:d3 e:d3 5.0–0–0 ♗:a3 6.♗b3 d2+ 7.♔b1 ♗c5 8.♘e5 ♔f8 9.♘:d3 ♖e8 10.♘:c5 ♕:f1 11.♘e6+ ♖:e6 0–1
208) *(Vezi erată)* 1.♖e8! ♕:e8 2.♕:f6 ♕e7 3.♕:g7+! ♕:g7 4.f6! ♕:g2+ (4...♕f8 5.f7+ ♘e5 6.f:e5 h5 7.e6+ ♔h7 8.♗d3+ ♔h6 9.♖f6+ ♔g5 10.♖g3+ ♔f4 11.♔f2! +–) 5.♔:g2 ♗h3+ 6.♔:h3 h5 7.♖g1! 1–0
209) 1.♗b5 ♘d7 2.♕d5! ♗:c3 3.♘:c3 d:c3 4.♘:e5 ♘e7 5.♘:d7!! ♕:d5 6.♘f6++ ♔f8 7.♗:e7+
210) 1.♗a3! ♘d6 (1...♘e3 ? 2.♕e2! ♘:f1 3.♘c6+) 2.f5! ♘e4 3.f6! g6 4.♕g4! ♕c8 5.♕:g6! ♕e6 (5...f:g6 6.f7#) 6.♕g7 0–0–0 7.♘:f7 ♘:c3 8.♘:d8 ♖:d8 9.f7 ♘d7 10.♖be1 +–
211) 1...♕e7! 2.♗:c6 (2.d:c6 ? ♗g3+) ♕:e3+ 3.♕e2 ♕c1+ 4.♕d1 ♖de8+ 5.♗:e8 ♖:e8+ 6.♔f2 ♕e3+ 7.♔f1 ♗:f3 8.g:f3 ♗c5 9.♔g2 ♖g8+ 0–1

212) 1.♖ad1! ♖aa8 2.b6! a4 3.♗:a4! ♔g8 4.♘c6 ♘:c6 5.♗:c6 ♘e8 6.b7 ♖a7 7.♖d8 1–0

213) 1.♕:e4! f:g3 2.h:g3 g6 (2...h6 ? 3.♗d3 ♔g8 4.♕h7+♔f7 5.♗g6#) 3.♕:g6 ♗d7 4.f4 ♖f7 5.g4 ♖g7 6.♕h6 +–

214) 1.♖:d4! ♘:d4 2.♖:h7+! ♔:h7 3.♕h1+♔g7 4.♗h6+♔f6 5.♕h4+♔e5 6.♕d4+ 1–0

215) 1.c4! b4 2.♕d2! ♖b8 3.♕h6! ♗:f3 4.♗:f3 ♕e5 5.♖fe1 ♕:b2 6.♕f4! ♖c8 7.♕d6! f6 8.♗h5+♖g6 9.♗:g6 h:g6 10.♖:e6+! 1–0

216) 1.♗c5! ♗:c5 2.♘:c5 ♗g4 3.♖d2! ♘b6 4.♘a6! ♖f8 5.♘a5! ♖:f1 6.♕:f1 ♖d8 7.♘:c6! ♖:d2 8.♘:e7 ♖d1+ 9.♕:d1 ♗:d1 10.♘c6 ♗e2 11.♘c5 ♗f1 12.g3 ♘c4 13.♘:a7 ♗g2 14.♘c6 ♘d6 15.♘:e5 ♘:e4 16.♘:e4 ♗:e4 17.♘d3 +–

217) 1...♖:f7! 2.♕:c8+♖f8 3.♕b7 ♕:f4+ 4.♔g1 ♕e3+ 5.♔h2 ♕g3+ 6.♔g1 ♘d2! 7.♕:d5+ ♔h8 8.♔h1 ♘f3!! 9.g:f3 ♕:f3+ 10.♔g1 ♕g3+ 11.♔h1 ♖f4! 12.♕d8+ ♔h7 13.♖f1 ♖f5! 0–1

218) 1.♘ec5+ d:c5 2.♘:c5+♔d6 3.♗f4+! ♔d5 4.♖e5+ ♔c4 5.♖c1+ ♔:d4 6.♖e4+ ♔d5 7.♖d1+ ♔:c5 8.♗e3#

219) 1.♕:f6 ♖:h2 2.♗f5!! ♖h5 3.♖:e5 ♕d8 4.♕:d8+ ♔:d8 5.g4! ♖g5 6.♘f3! ♖g7 7.♗d3 ♖:g4 8.♔f2 +–

220) 1...♕g6! 2.♕:g6 h:g6 3.♗:g6 ♘e7! 4.♗e4 ♖:d4 5.♗f3 ♘f5 6.♖fe1 ♔f7 7.♖b1 ♘:g3 8.♖:b6 ♘f5 9.♖b7 ♖:b7 10.c:b7 ♖b4 11.♖c1 ♘d4! 12.♔g2 ♖b2+ 13.♔g3 ♖:b7 –+ (14.♗:b7 ♘e2+ 15.♔f3 ♘:c1 16.♔e3 ♘:a2 17.♔d4 ♔f6 0–1)

221) 1.♘:f7! ♔:f7 2.♕f5+ ♔g8 3.♕:g6 ♘:e3 4.♕h7+ ♔f7 5.♗b3+ ♘c4 (5...♔e7 6.♕g6! ♘c4 7.♖fd1 ♕b8 8.e6 ♕b6+ 9.♔f1! ♘d6 10.♖:d6 ♕:d6 11.♕f7+ ♔d8 12.♖d1 ♗e7 13.♕:g7 sau 6...♕d7 7.♖fd1 ♘:d1 8.♖:d1 ♕:d1 9.♗:d1+–) 6.♖fd1 ♕b8 7.♖:c4! b:c4 8.♗:c4+♔e7 9.♕f5! ♕b6+ 10.♔f1 1–0

222) 1.♘:h7! ♘:h7 2.♖h3 ♗g8 3.♗:c4 ♖f7 4.♔h1! b5 5.♗d5 ♖a7 6.♖ag1 ♖f6 7.♗g5 ♖af7 8.b3! ♕f8 9.a4 b:a4 10.b:a4 ♕e8 11.a5 ♘c6 12.a6 ♘b4 13.♗:f6 ♘:d5 14.♗:g7+! ♖:g7 15.♖:g7 ♔:g7 16.♕h6+ ♔h8 17.♕:d6! 1–0

223) 1.c4! ♘db4 2.♕b3 c5 3.a3! ♘a6 4.♗:c6! (1...♘:f4 2.♖b5! ; 1...a6 2.♕a4!) 1–0

224) 1.♖:f6! ♔:f6 2.♖f1+♘f5 3.♘:f5! e:f5 4.♖:f5 ♔e7 5.♕f7+ ♔d6 6.♖f6+ ♔c5 7.♕:b7! ♕b6 8.♖:c6+! ♕:c6 9.♕b4#

225) *(Vezi erată)* 1.♘g4! ♗e7 2.♗:f6! g:f6 (2...♗:f6 3.♘:h6+!) 3.♘:h6+ ♔g7 4.♕g4+! ♔h8 (4...♔:h6 5.♕h4+ si ♕h7#) 5.♕h5+ ♔g7 6.♘:f7!! ♖h8 7.♕g6+ 1–0

226) 1.f:e6! b:c4 2.♖:f6 c:d3 3.e:f7+♗:f7 (3...♔f8? 4.♘g6#) 4.♖:f7 ♘b5

5.♖f2 ♖d5 6.♘:d3 ♖ae8 7.♖f3 1–0

227) 1...♘d2! 2.♖:a4 ♕c2! 3.♖a8+ ♔h7 4.♔h1 ♖f1+ 5.♗g1 ♖:g1+ 6.♔:g1 ♕c1+ 7.♔f2 ♖f6+ 8.♔e3 ♘b1+! 0–1

228) 1...♘g3+! 2.h:g3 h:g3+ 3.♘h3 ♗:h3 4.g:h3 ♖:h3+ 0–1

229) 1.♖e8+ ♘f8 2.♘h6+ ♕:h6 3.♖:f8+ ♔:f8 4.♕d8#

230) 1.♕d1!! ♕a5 2.♕d5!! 1–0

231) 1...♖:d4! 2.f:e4 (2.e:d4 ♗:d4+ 3.♔f1 ♘f4!) ♘f4! 3.e:f4 ♕c4!! 4.♕:c4 ♖:d1+ 5.♕f1 ♗d4+! 0–1

232) 1.♕h7+! ♔:h7 2.♖:g7+! ♖:g7 3.♘f6+ ♔g6 4.♗h5 #

233) 1...♘:d4! 2.g:f5 ♘:f5+ 0–1 (3.♔g4 h5+ 4.♔g5 ♗f6# sau 4.♔h3 ♘f2#)

234) 1...♘f3+! 2.♕:f3 (2.g:f3 ? ♕g6+ si ♕:g5) ♕:f3 3.g:f3 ♖h5! 4.♘f4 ♖f5 5.♘d3 ♖:f3 6.♘c5 b6 7.♔g2 ♖f4 8.♘b3 e5! 9.d:e5 ♗e6 10.♘c1 0–0–0 11.e:f6 ♖g4+ 12.♔f3 ♖f8 13.♔e3 ♖:f6 –+

235) 1.g5+! ♔:g5 2.♕f4+ ♔f6 3.♕d6+ ♔g5 4.f4+ ♔h5 5.♕e7! 1–0

236) 1.♘:e4 ♗c3+ 2.♔f1 ♕:f5 3.♘f4 ♔h8 4.♘:c3 ♖ae8 5.♘ce2 ♖g8 6.h5 ♖g5 7.♘g3 ♖:g3 8.f:g3 ♖:e3 9.♔f2 ♖e8 10.♖e1 ♖:e1 11.♕:e1 ♔g7 12.♕e8 ♕c2+ 13.♔g1 ♕d1+ 14.♔h2 ♕c2+ 15.♘g2 ♕f5 16.♕g8+ ♔f6 17.♕h8+ ♔g5 18.♕g7+! 1–0

237) 1...♖c8! 2.♔f2 (2.f:g4 ♘e5 3.♕b5 a6 –+) ♘e5 3.♕:a7 ♖c2 4.f:g4 ♖:d2 5.♕:b7 d3 6.♖c1 d:e2 7.♗:e2 ♘d3+ 0–1

238) 1...♖:f2! 2.♖:f2 ♕:c1+ 3.♗f1 h5! 4.♕f4 ♕:f4 5.♖:f4 ♖d8 6.♗g2 ♖d1+ 7.♔h2 ♖d2! 0–1

239) 1...♕:g2!+ 2.♖:g2 ♖:e2 0–1

240) 1...♕c5! 2.♖:f7+ ♔g8! 3.♖f3 ♕c1+ 4.♔e2 ♖c2+ 5.♔f1 ♕d2! 0–1

241) 1.e4! ♕e8 2.♕g7 d:e4 3.d5! c:d5 4.♖c7+ ♔d8 5.♖bc1 ♖a8 6.♗f6 g3 7.♗:e7+ ♖:e7 8.♖:e7 g:f2+ 9.♔:f2 ♕:e7 10.♕g8+! 1–0

242) 1...♗e6! 2.♖d1 (2.h:g4 ♖:d2! 3.♔:d2 ♕:b2+) ♕:b2! 3.h:g4 ♗b4! 4.♖h3 ♖d4! 5.♕e3 ♖hd8 6.f4 ♗:g4 7.♖g3 ♗f5 8.♖f3 ♗a5! 9.g4 ♗c2 10.:e6 f:e6 11.♕:e6+ ♔b8 12.♖d3 ♖:d3 13.e:d3 ♗:c3 14.♕e5+ ♔a8 0–1

243) 1.♘e5! ♕e7 (1...f:e5 2.♕g5+ ♔h8 3.♕f6+ ♔g8 4.♖d3 ♖fe8 5.♕h6! e:d 6.f4 ♔h8 7.♖g3 +–) 2.♘g4 ♖g8 3.♘h6! ♕c7 (altfel ♘f5+) 4.♘:g8 ♖:g8 +–

244) *(Vezi erată)* 1...e5! 2.f:e5 ♘g4! 3.♗e1 d:e5 4.♘f5 ♗:f5 5.e:f5 ♖:g2!! 6.♖e8+ ♔h7 7.d4 ♖:h2+ 8.♔g1 ♗:d4+! 0–1

245) 1...♖:d2! 2.♕:d2 ♕:f3+ 3.♔e1 ♕:e4+ 4.♕e2 ♗b4+ 5.c3 ♕:e2+ 6.♔:e2 ♗d3+ 7.♔d2 ♗:f1 8.♖:f1 ♗c5 –+

246) 1.e:f6! b:a4 2.f:g7 ♖g8 3.♗f5! ♘:h4 (3...♕:c4 4.♖fe1+♕e6 5.♖:e6+ f:e6 6.♗:g6+ ♔d7 7.♖d1+ ♔c7 8.♗g3+ ♔b6 9.♖b1+ ♔a6 10.♗d3+

♔a5 11.♗c7#!) 4.♗:e6 ♗a6 5.♘d6+♔e7 6.♗c4 +−

247) 1.♕d6! ♕:c3 2.♖ed1 ♘d7 3.♗:f7+! ♔:f7 4.♘g5+ ♔e8 5.♕e6+ 1−0

248) 1...♖:f3! 2.g:f3 ♕:f3 3.♘d3 ♕g3+ 4.♔h1 ♕:h3+ 5.♔g1 e4! 6.♘:e4 ♖f1+ 7.♖:f1 ♕:f1+ 8.♔h2 ♕:e2+ 9.♘ef2 ♗f4+ 0−1

249) 1.♖:b6! a:b6 2.♕g8+♕e8 3.♕:h7 1−0

250) 1...♖b4! 2.a:b4 ♕c4+ 3.♔d2 ♕d3+ 4.♔c1 ♕b1+ 5.♔d2 ♕:b2+ 0−1

251) 1.♖:f7! ♔:f7 2.♕f6+ ♔g8 3.♕:e7 ♖f8 4.♖f1! 0−1

252) 1.♕:e5! d:e5 2.e:f7+ 1−0 (2...♔d7 3.♗f5+ ♔c6 4.♗e4+ sau 2...♔d8 3.♗f5+ ♘d5 4.♗g5+ ; 2...♔f8? 3.♗h6#)

253) 1.♕b6! ♘f2 2.♗c6+♗d7 3.♗:d7 ♔:d7 4.♕b7+ ♔d8 5.♕:a8+ ♕c8 6.♕a7 1−0

254) 1.♘eg5+! h:g5 2.♘:g5+ ♔g8 3.♕f4! ♘d7 4.♖:d7! ♗:d7 5.♗:f7+ 1−0 (1...♔g8 2.♘e6! ; 1...♔h8 2.♕f4 h:g5 3.♘:g5 ♗h6 4.♘:f7+)

255) 1...♘:f4! 2.g:f4 ♕:f4+ 3.♔g1 ♕f3 4.♕f2 ♕:h3 5.♖b1 f4 6.♖b2 f3! 0−1

256) 1...♗b4+! 2.♔:b4 ♕a5+ 3.♔c4 ♕a6+! 0−1

257) 1.♖:f7! ♖:f7 2.♗:g6 ♘f5 (2...♗c5 3.♕h7+ ♔f8 4.♕h8+ ; 2...♗d8 3.♕h7+ ♔f8 4.♕h8+ ♔e7 5.♖d3 +−) 3.♗:f7+♔:f7 4.♕h7+! 1−0

258) 1.♕:f6+! ♔:f6 2.♗e5+ ♔g5 3.♗g7! 1−0

259) 1.♘:e5! ♕:c5 (1...♗:e5 ? 2.♘:d5!) 2.♖c6! ♕a7 3.♘g4! ♔h8 4.♘:h6 ♗e8 5.♖:e8! ♕:f2+ 6.♔h2 ♖a:e8 7.♕h5! ♕e1 8.♘f5+ ♔g8 9.♘:g7 ♖f1 10.♕:e8+ 1−0

260) 1...♕:h2+! 2.♔:h2 ♖h6+ 3.♘h5 (3.♗h3 ♘:h3−+) ♖:h5+ 4.♔g3 ♖g8! 0−1

261) 1.♕a8+ ♔g7 2.♗:e5+! ♕:e5 3.♕h8+! ♔:h8 4.♘:f7+ 1−0

262) 1.♕e4! ♔g7 2.♗:f7! ♔:f7 3.♗h6! ♕d6 (3...♘d8 4.♘e5+ ; 3...♕d7 4.♖ad1 ♕f5 5.♕c4+ ♔f6 6.♘g5+−) 4.♕c4+ ♔f6 5.♖ad1 ♘d4 6.♕:d4 ♕:d4 7.♖:d4 ♖c5 8.h4! 1−0

263) 1.♘:d5! ♖cd8 (1...c:d5 2.♕d4! f6 3.♖:c8 ♖:c8 4.♖:c8+ ♕:c8 5.♕:d5+ ; 2...♔f8 3.♖:c8 ♖:c8 4.♖:c8 ♕:c8 5.♕h8+ ; 2...♗e5 3.♕:e5! ♖:e5 4.♖:c8+ ♔g7 5.♗:e5+ ♔h6 6.♖8c7 ♕a6 7.♖:f7 ♕:a2 8.♗f4+) 2.♖:c6 ♕b8 3.f4 ♖e6 4.♕d4! 1−0

264) 1.♕h6+! 1−0 (1...♔:h6 2.♖h1# ; 1...♔g8 2.♖c8+)

265) 1.♗:f7! ♖:f7 2.♗e5! ♕c2 3.d7! ♔g8 4.♕:f6! ♖:d7 5.♖e3 1−0

266) 1.♘:f7! ♔:f7 2.♕f5+ ♔g7 3.♕e5+ ♔g8 4.♖:h4 d6 5.♕g3+ ♔f7 6.♖f4+ ♔e8 7.♕g7! 1−0

267) 1...♘:e3! 2.♗:e3 ♖:e3 3.♖:e3 (3.♔:e3 ♗:d4+! 4.♔:d4 ♕:f4+ 5.♔d3 ♕f3+ 6.♔d2 ♕f2+−+) ♕:f4+ 0−1

268) 1...♖h1! 2.♖:h1 g2 3.♖f1 (3.♖g1 ♕h4+ 4.♔d1 ♕h1 5.♕c3 ♕:g1+ 6.♔c2 ♕f2 7.g:f5 ♕:e2 8.♘a3 ♗b4) 3...♕h4+ 4.♔d1 g:f1♕+ 0−1

(5.♗:f1 ♗:g4)

269) *(vezi erată)* 1.♘f6+ ♔h8 2.♖d8 ♖c7 3.♕g6! g:f6 4.♕:f6+ ♔g8 5.♖:f8+ ♕:f8 6.♖d8 +−

270) 1.♗:h7+! ♔:h7 2.♕h4+ ♔g8 3.♕g5 ♖:d1+ 4.♖:d1 c:b2+ 5.♔:b2 ♕:c2+ 6.♔a3 ♕g6 (6...♕:a2+ 7.♔:b4 a5+ 8.♔c3 +−) 7.♖d8+ ♔h7 8.♕h4+ ♕h6 9.f:g7! ♔:g7 10.♖g8+! ♔:g8 11.♕:h6 +− ♘c6 12.♘c5 ♘e7 13.♘e4 ♘d5 14.g5 1−0

271) 1.♖:f7! ♗:f7 2.♖f1 ♗e8 3.♕c8! ♔g7 4.♕:e8 ♗f6 5.♘e4 e5 6.♘:f6 1−0

272) 1.♕d8! 1−0

273) 1.♕:h6! ♘f6 2.♖:f6! 1−0

274) 1.e5! d:e5 2.♘e4! ♘h5 3.♕g6 e:d4 4.♘g5! 1−0 (4...h:g5 5.♕h5+ ♔g8 6.♕f7+ ♔h8 7.♖f3 +−)

275) 1...♘b4! 2.a:b4 a:b4 3.♘a4 ♖a7 4.♕b3 c4 5.♕a2 ♖ba8!;e:f5 ♖:a4 0−1

276) 1.♖:f6! g:f6 2.♖:f6 ♔g8 3.♗c4! ♔h8 4.♕f4! 1−0

277) 1...♗:a4!! 0−1

278) 1.♖:f7! ♖c1+ 2.♕f1! h5 3.♕:c1! ♕h4 4.♖f8++ ♔h7 5.h3 ♕g3 6.h:g4 h4 7.♗e6 1−0

279) 1.♖:h5! g:h5 2.g6! e5 3.g:f7+ ♔f8 4.♗e3 d5 5.e:d5 ♖:f7 6.d6 ♖f6 7.♗g5 ♕b7 8.♗:f6 ♗:f6 9.d7 ♖d6 10.♕d6+ 1−0

280) 1...♗e6! 2.♗:b6 ♗:c4+ 3.♔g1 ♘e2+ 4.♔f1 ♘:d4+ 5.♔g1 ♘e2+ 6.♔f1 ♘c3+ 7.♔g1 a:b6 8.♕b4 ♖a4 9.♕:b6 ♘:d1 0−1

281) 1...♖:e3! 2.♖:e3 ♖:e3 3.♔:e3 ♕:f4!!+ 0−1

282) 1...♘:f2! 2.♔:f2 ♘g4+ 3.♔g1 ♘:e3 4.♕d2 ♘:g2! 5.♔:g2 d4! 6.♘:d4 ♗b7+ 7.♔f1 (7.♔g1 ♗:d4+ 8.♕:d4 ♖e1+) ♕d7! 0−1

283) 1.♖f6!! ♔g8 2.e5! h6 3.♘e2 1−0

284) 1.♕e8+!! 1−0

285) 1.♕h6 ♕f8 2.♕:h7+! ♔:h7 3.h:g6+ ♔:g6 4.♗e4# (1...c1♕+ 2.♖:c1 ♖:c1+ 3.♔h2 +−)

286) 1.♖:e6+!! 1−0 (1...f:e sau ♔:e6 2.♕f6#)

287) 1...♘:c3!! 2.♔:c3 ♖a1! 0−1 (3.♖d2 ♗:b4+ sau 3.♔c2 ♖:d1! −+)

288) 1.♗e3! ♗:e4! 2.♗:e4! ♕:e5 3.♕:h7+ ♔f8 4.♗:a8 ♔e7 5.♕e4 ♕c7 6.♕b7! 1−0

289) 1.♗:f6! e:f6 2.♘g:f6+ ♗:f6 3.♘:f6+ ♔f8 4.f:g6 h:g6 5.♕g4! ♘f7 6.♕:g6 ♘ce5 7.♘h7+ 1−0 (7...♔e7 8.♕f6+ ♔g7 9.♘g5!)

290) 1...♕d3! 2.e:d3 e:d3+ 3.♔d2 ♖e2+! 4.♔:d3 ♖d8+ 5.♔c4 ♖:c2+ 6.♔:b4 ♖cd2! 7.f3 ♗f8+ 8.♔a5 ♗d7 0−1

291) 1.♖:e6! ♕:a6 (1...f:e6 2.♕:e6+) 2.♖:f7 ♔:f7 3.e8 ♕+ ♖b:e8 4.g6+ ♔g8 5.♖:e8+ ♗f8 6.♕e6+ 1−0

292) 1.c5! d:c5 2.♗b5 c6 3.♗:c6 ♗d4+ (3...♕a7 4.♕:a7+ ♔:a7 5.♗:e8 ♖:e8 6.d6 ♘f:d6 7.a:b6+) 4.♘:d4 ♘:d4 5.a:b6 ♘f3+ 6.♖:f3 ♖e1+ 7.♖:e1 1–0

293) 1.♖:f7! ♔:f7 2.♕:g6+ ♔f8 3.♕h6+ 1–0 (3...♔g8 4.♗h7+ ♔f7 5.♗g6+ şi mat sau 3...♔e8 4.♗b5+! ♔f7 5.♕h7+ ♔f8 şi ♕h8+)

294) 1.♖:e7! ♗:e7 2.♖:e7 ♖f6 3.d5 ♕f8 4.♖e3 ♔g8 5.♗b2 ♖f5 6.♕d4+ 1–0

295) 1.♖c1! ♖:d7 2.♖c8+ ♖d8 3.b4! ♕b6 4.♗c7! ♖:c8 5.♗:b6 a:b6 6.♕d5 +– h6 7.♕:b7 ♖c1+ 8.♔h2 ♖c2 9.♕:b6 ♖:a2 10.♕d4 1–0

296) 1.♘:b6 ♖:b6 2.♖f4!! 1–0

297) 1.♕g4! h:g3 2.h4 ♔h7 3.h5 ♕g8 4.♖c3 f5 5.h:g6+ ♕:g6 6.♕h4! ♕f6 7.♖h1 f:e4 8.♖:g3 ♖b4 9.♕g4! ♖a8 10.♖hg3 1–0

298) 1.♗:f7+! ♖:f7 2.♘eg5! h:g5 3.♘:g5 ♖f8 4.♖e8! ♕:d6 5.♕:f7+ ♔h8 6.♘e6! 1–0 (efectuată la şah activ !)

299) 1.♖:f6! ♔:f6 2.♕f3+ 1–0 (2...♔e5 3.♕f4#; 2...♔g7 3.♖:f7+ ♖:f7 4.♕:f7 ♔h6 5.♕f8+ ♔h7 6.♕g8+ ♔h6 7.♕h8#)

300) 1.♗:g6! ♘f6 (1...h:g6 2.♕e4! ♗f8 3.♕:g6+ ♘g7 4.♘g4+–) 2.♗:h7+! 1–0 (2...♘:h7 3.♕e4!; 2...♔:h7 3.♕b1+!)

301) 1.♖:f7! ♔:f7 2.♖f1+ ♗f6 (2...♔g8 3.♕e6+) 3.♗:f6! 1–0 (3...♔g8 4.♕e6+ ♖f7 5.♗e7! ♖af8 6.♖:f7 ♖:f7 7.d7! ♘c6 8.♘d6+–)

302) 1.♗h7+! ♔:h7 2.♕:e6! 1–0

303) 1.♘c8! ♘c6 (1...♖:c8 2.♕f5!+–) 2.♘:a7 ♘:a7 3.♗d5 1–0

304) 1...♘:g4 2.♗d4+ (2.f:g4 ♕:g4+ 3.♔f1 ♕h3+ 4.♔g1 ♖b5! 5.♗d4+ ♔h7) ♘f6 3. ♔g2 ♖b5! 0–1

305) 1.g6! h:g6 2.♖:e6! f:e6 3.♕h6 ♖b7 1–0 (4.♕:g6+ ♔h8 5.f7 ♕f8 6.♕h5+ ♔g7 7. ♖g1 ♔f6 8.♕h4+)

306) 1.♘:h7! ♕d4 2.♕h5! g6 3.♕h4 ♗:a1 4.♘f6+ 1–0 dacă 4...♔g7 5.♘f5+!

307) 1.♕g6!! 1–0

308) 1.♖:b5 ♖:a4 2.♗g2 h6 3.♗h4 ♕e8 4.♗:f6! ♖:f6 5.♖:f6 ♕:b5 6.♖e6! ♔g8 7.♗b3! ♖:c4 8.♖:h6! ♗:h6 9.♗e6+ ♔h7 10.♕f6! 1–0

309) 1.♘:g7! ♔:g7 2.♕f5 ♘f8 3.h4 h6 4.g4 ♕c8 5.♕:c8 ♖a:c8 6.g5 ♘8d7 7.e4! ♖cd8 8.♖d f1 ♔f8 9.g:f6 ♗:f6 10.e5! ♗g7 11.♖h g1 c5 12.♔c2 ♖e6 13.♖g4 ♗h8 14.b4! b6 15.b:c5 b:c5 16.♖b1 ♖a6 17.♖b2 ♗g7 18. ♖b7! ♖:a2+ 19.♔b6 ♖a6 20.e6! ♖:e6 21.♖:g7! 1–0

310) 1...♘:f2! 2.♕:f2 ♘g4 3.♕f3 ♘:e3 4.♖e1 ♗:d4! 5.♘d5! ♘g4+! 6.♗:d4 ♕:e1+ 7.♖:e1 ♖:e1+ 8.♗f1 c:d5 9.♕:d5 ♖a e8 10.♕:b7 ♖c1 11.♕c6 ♖c8 12.♕e4 ♖8:c4 13.♕a8+ ♔h7 14.b6 ♖b4 15.♕:a5 ♖b b1! 16.♔g2 ♖c2! 0–1

311) 1.♖:f6! g:f6 (1...♔:f6? 2.♘e4+; 1...♕:d6? 2.♖:f7+) 2.♘ce4 ♕d4

3.♕h5! ♖f8 4.♖d1 ♕e3 5.♕h4 ♕f4 6.♕e1! ♖a4! 7.♕c3 ♖d4 8.♖:d4 ♕f1+ 9.♔h2 e:d4 10.♕c5! ♔d7 11.♘b5! ♕f4+ 12.g3! 1–0

312) 1.♕:c8+! ♗:c8 2.♖b8! ♘g8 3.♖:c8 ♕a7 4.♔b2 ♕e7 5.♖e8! 1–0

313) 1...e3! 2.♘c1 h3! 3.♘e2 ♖e4! 4.♕f3 h:g2+ 5.♔g1 ♕h4! 0–1

314) 1.e6! d:e6 2.♗:f8 ♖d8 3.♕b2 ♗:g2 4.♕:g2 ♔:f8 5.♕:c6 ♖d6 6.♕c3 ♔g7 7.♘d2 ♖h d8 8.0–0–0 ♕e8 9.♕:c7 ♖8 d7 10.♕c2+! 1–0

315) 1.♖e5! ♗:e5 2.♘e7+ ♔g7 3.♘:d5 ♗:b2 4.♘f4 ♗:d3 5.♘:d3 ♗:c1 6.♕:c1 ♖:d3 7.♕g5+ 1–0

316) 1.♖h5! ♖g8 2.♘g4! 1–0 (2...♖:g5 3.♘:e5 ♖:h5 4.♖d8+ ♘g8 5.♘f7#; 2...♕e6 3.♖d8!! ♘g6 4.♖:g8 ♔:g8 5.♕d8+ ♘f8 6.♖g5+)

317) 1.♗:h5 g:h5 3.♕:h5 ♗g7 3.♗d4! e5 4.f5! ♘:e4 5.♕h7+ ♔f8 6.♘:c4 ♗:f5 7.♕:f5 e:d4 8.♘f6! ♕:c2 9.♘:d4 ♕:b2 10.♖d1! ♖e5 11.cd7+ ♔e7 12.♘:e5 ♗:e5 13.♕e4! 1–0

318) 1...♘:b3! 2.♕:b3 a5 3.♖h f1 a:b4 4.a4♗e7 5.♖c1 ♖f8 6.g5 ♗:g5 7.♕h3 ♖f5 8.♖:f5 e:f5 9.♖d1 b3+ 10.♔b1 ♖c8 11.♖d3 ♗:a4! 0–1 (12.♘:a4 ♖c1+ 13.♔b2 ♕a7 14.♘c3 ♖a1 –+)

319) 1.f5! e5 2.f6 e:d4 3.f:e7 ♕:e7 4.♖:d4 f6 5.♕d2 f:g5 6.♖:f8+ ♖:f8 7.♖:d6 ♘e5 8.♖:b6 g:h4 9.♘d5! ♗:d5 10.♕d5 ♖e8 11.♗h3 ♕c7 12.♖e6!! ♖:e6 13.♗:e6 ♘c6 14.♕g5 ♕d6 15.♗d5 ♘b4 16.♕f8 ♕:f6 17.♗:f6 ♘:c2 18.♗c3! h6 19.b4 1–0

320) 1.h6! g:h6 2.♗:h6 ♔g8 3.♖b1 ♘7 g6 4.♖b4! ♘:f3+ 5.g:f3 ♕e5 6.f4 ♕c3+ 7.♔f1 f5 8.♖b3 ♕f6 9.c4 b6 10.c:d5 ♗b7 11.♖d3 ♖e8 12.♖g1 b5 13.d:e6 ♖:e6 14.♖d8+ ♔f8 15.♖d7+ ♖e7 16.♖:b7! 1–0

321) 1.♗f6! ♕b5 2.♖g3! g6 3.♕d1! e:f5 4.♖:f5 ♖b6 5.♕:h5 1–0

322) 1...d5! 2.e:d5 (2.♕:d5? ♖d6 –+) ♖d6 3.f4 ♖:d5 4.♖d3 ♘a3+! 5.b:a3 ♗:d3 6.c:d3 ♖:d3 0–1

323) 1.♘d5! ♗:a1 2.♕:a1 0–0 3.e5! ♕c5 4.♖c1 c6 5.♗a2! ♕a3 6.♘b6! d5;+–

CUPRINS

CUVÂNT ÎNAINTE 3
INTERACŢIUNEA FIGURILOR 5
Relaţiile de interacţiune între propriile figuri 5
Relaţiile de interacţiune între propriile figuri şi cele ale adversarului 6
Atacul 10
Tipurile atacului 10
Treptele atacului 11
Formele atacului 12
Atacul simplu 12
Atacul dublu 12
O figură atacă două figuri adverse 12
Două figuri atacă o figură adversă 14
Eficienţa deosebită a acestui procedeu în toate fazele partidei 14
În faza de deschidere 14
În jocul de mijloc şi în final 15
Baterii 18
Două figuri atacă simultan două figuri adverse 19
Lovitura dublă 25
Lovitura triplă 27
Aplicaţii-Test 31
Protecţia 36
Limitarea 38
Stînjenirea 39
Spaţiul şi timpul 42
Cîmpul şi punctul 45
COOPERAREA FIGURILOR 52
Rege şi turn contra rege 54
Rege, nebun şi cal contra rege 55
Interacţiune, plan, cooperare 60
COOPERAREA TACTICĂ 71
Distrugerea apărătorului 74
Îndepărtarea (distragerea) apărătorului 77
Supraîncărcarea 78
Aplicaţii-Test 79
Izolarea şi interferarea 86
Exerciţii-Test 90
Aplicaţii-Test 91
Legarea 92
Aplicaţii-Test 101
Blocarea şi autoblocarea 104
Aplicaţii-Test 109
Eliberarea cu tempo a punctelor, diagonalelor, coloanelor sau liniilor 112
Procedee de creştere a vitezei în realizarea atacului
Aplicaţii-Test 113
Atragerea şi atacurile combinate 119
Aplicaţii-Test 122

Distrugerea protecţiei regelui advers ... 125
Aplicaţii-Test ... 133
KO? OK! ... 137
ARMA ATACULUI ÎN MÂNA MARILOR CAMPIONI ... 142
Paul MORPHI ... 145
Aplicaţii-Test ... 146
Wilhelm STEINITZ ... 147
Aplicaţii-Test ... 148
Emmanuil LASKER ... 149
Aplicaţii-Test ... 150
Jose Raul CAPABLANCA ... 151
Aplicaţii-Test ... 153
Alexander ALEHIN ... 154
Aplicaţii-Test ... 155
Max EUWE ... 157
Aplicaţii-Test ... 157
Mihail BOTVINNIK ... 158
Aplicaţii-Test ... 159
Vasilii SMÂSLOV ... 160
Aplicaţii-Test ... 161
Mihail TAL ... 162
Aplicaţii-Test ... 163
Tigran PETROSIAN ... 165
Aplicaţii-Test ... 166
Boris SPASSKY ... 167
Aplicaţii-Test ... 168
Robert « Bobby » FISCHER ... 171
Aplicaţii-Test ... 172
Anatolii KARPOV ... 174
Aplicaţii-Test ... 176
Garry KASPAROV ... 178
Aplicaţii-Test ... 180
SOLUŢIILE DIAGRAMELOR TEST ... 184

Editura BLACK & WHITE
București
Tel/Fax. 210 46 32

Redactor : GILBERT CHRISTOPHE
Consilier editorial : OPREA LEONARD CONSTANTIN

Apărut 1995, București
Tipărit la BLACK & WHITE Trading S.R.L. București

După o întrerupere, poate prea mare, literatura şahistă românească s-a îmbogăţit cu încă o lucrare originală. "Cooperarea tactică" tratează detaliat şi cu rigurozitate didactică, elementul artistic în partida de şah. Cu dăruire şi pasiune, autorul este preocupat în special de relevarea acelui aspect de frumos intim, specific creaţiei şahiste, menit să atragă definitiv pe tânărul şahist spre studiul acestui joc-artă-ştiinţă.

M.I. Mircea Pavlov, şi-a dedicat ani mulţi din viaţa sa luptei la "tabla"cu pătrate albe şi negre, şi încă foarte mulţi ridicării echipei naţionale feminine a României la cotele înalte ale întrecerilor olimpice. Sub "bagheta" sa s-au obţinut medalii olimpice, calificări la fazele superioare ale campionatelor mondiale. Eu însămi am fost beneficiara talentului său şahist şi didactic, al abnegaţiei şi forţei sale de muncă.

Din această experienţă Mircea Pavlov împărtăşeşte în cartea sa tânărului cititor, îi explică ce este aceea cooperare tactică, prin ce procedeu se realizează, cum se construiesc asemenea poziţii şi care sunt posibilităţile tactice.

Cartea cuprinde o inspirată selecţie a celor mai frumoase combinaţii din creaţia campionilor lumii, însoţită de texte cu grade de dificultate crescândă, pentru asigurarea progresului în şah a aceluia ce şi-l doreşte.

Dacă se spune, pe bună dreptate, că există o "Şcoală românească de şah", lucrarea de faţă este încă un argument serios în susţinerea acestei sintagme.

M.M.I. Elisabeta POLIHRONIADE

Editura BLACK & WHITE
BUCURESTI - ROMÂNIA
Tel. +40.1 210 46 32



ISBN 973-97071-7-3